

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

N° 100 - FEBBRAIO 2003

SUPER

L'INCUBO È TORNATO

SILENT HILL 3

FEBBRAIO 2003

100

Editoriale
FUTURA



4,30 Euro

Sped. in abb. post. - 45% art. 2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

[RECENSIONI]

The Sims
Suikoden 3
Guilty Gear XX
The Mark of Kri
Winning Eleven 6 FE
SOS Final Escape
Tales of Destiny 2
MGS2 Substance

SPECIALE

**SUPER
HISTORY**

[ANTEPRIME]

Driver 3
Amplitude
Chaos Legion
Tenchu: Wrath of Heaven

Pagina mancante

Pagina mancante

EDITORIALE

"Tutto intorno a noi è in continuo movimento.
Le cose, i sentimenti, le persone.
Niente rimane uguale a sé stesso nel tempo..."
Tiomancino, dall'album *In Continuo Movimento*

Quelli che stamattina esce in edicola **Super Console...**

Quelli che oggi con il sole sulla faccia voglio leggere un editoriale diverso dal solito...

Quelli che oggi con il sole sulla faccia voglio leggere una rivista diversa dal solito...

Quelli che in una rivista di videogiochi leggono ancora l'editoriale...

Quelli che ridono...

Quelli che pensano...

Quelli che o l'una o l'altra...

Quelli che ma cosa bisogna scrivere su una rivista di videogiochi...

Quelli che sarà colpa mia, ma queste cose non le capisco...

Quelli che sì, bello, ma la grafica?

Quelli che ai tempi miei i videogiochi erano un'altra cosa...

Quelli che ai tempi miei le riviste di videogiochi erano un'altra cosa...

Quelli che i tempi miei, tipo nel '99...

Quelli che se la tirano...

Quelli che parlano difficile...

Quelli che i gusti sono gusti, ma l'intelligenza è una sola...

Quelli che solo 6, non capiscono un cazzo...

Quelli che sono le 6, e ho quasi finito...

Quelli che ho bisogno di un altro caffè, che sto per crollare...

Quelli che stamattina esce in edicola **Super Console**, e ne sarà valsa la pena...

Quelli che 3 anni fa hanno mandato una recensione in giro...

Quelli che 6 anni fa "hai del talento"...

Quelli che "tutto intorno a noi è in continuo movimento"...

Quelli che "domani invece devo ripartire."

Mi aspetta un altro viaggio.

E sembrerà senza fine.

Ma guarderò il paesaggio"...

Quelli che a presto...

Ivan Fulco
Marcello Cangialosi
&
la redazione
di **Super Console**



Pagina mancante

DIRETTORE RESPONSABILE ED EDITORE

Paolo Reina

DIRETTORE

Massimiliano Anticoli

CONSULENZA TECNICA ED EDITORIALE

Marcello Cangialosi

Ivan Fulco

REDAZIONE

Paolo Cardillo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Stefano Zurlini

UFFICIO TRAFFICO

Laura Pedullà

HANNO COLLABORATO:

Adriano Avecone, Marco Barbero, Gianluca Belvisi, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Massimiliano Marino, Enzo Morano, Fabrizio Pedrazzini, Massimo Rovatti

Editoriale Futura S.r.l.

PRESIDENTE

Paolo Reina

DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI

Nicola Corricelli

DIRETTORE PRODUZIONE

Claudio Parmiani

PUBBLICITÀ

Pubblicità diretta Editoriale Futura

Tel. 02/66526286

SEDE LEGALE

Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

REDAZIONE

Nuovo Centro Direzionale

Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)

Tel. 02/665261 - Fax: 02/66526222

www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% - art. 2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4,30€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti al gennaio 2001. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI

Editoriale Futura S.r.l.

Numero Verde: 840/044300

(da lunedì a venerdì 9-13)

I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760

STAMPA

Tiber - Brescia

FOTOLITO

DTP - Bresso (MI)

DISTRIBUZIONE

S.O.I.P.

Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Editoriale

FUTURA

Silent Hill 3 012



Tenchu: Wrath of Heaven 014



Driver 3 017



Amplitude 016



Chaos Legion 016



Winning Eleven 6 Final Evolution 036



MG2 Substance 040



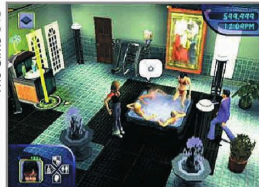
Suikoden 3 044



The Mark of Kri 042



The Sims 048



in questo numero

100

ANTEPRIME

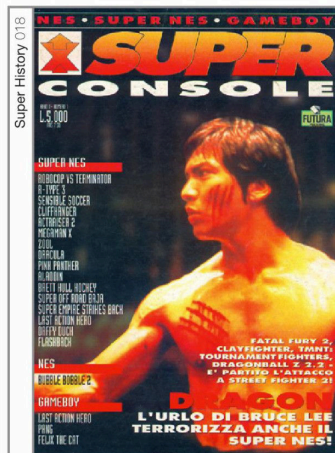
- 016 Amplitude
- 016 Chaos Legion
- 017 Driver 3
- 012 Silent Hill 3
- 014 Tenchu Wrath of Heaven

RECENSIONI

- 061 Evolution Skateboarding
- 060 Final Fantasy I + II
- 050 Guilty Gear XX
- 055 Gunbari Collection + Time Crisis
- 056 Inuyasha
- 059 Lupin III
- 040 Metal Gear Solid 2 Substance
- 057 Samurai Deeper Kyo
- 058 Seek and Destroy
- 054 Silent Scope 3
- 052 S.O.S. The Final Escape
- 053 Space Raiders
- 044 Suikoden 3
- 046 Tales of Destiny 2
- 042 The Mark of Kri
- 048 The Sims
- 036 Winning Eleven 6 Final Evolution

RUBRICHE

- 008 PlayWorld
- 062 The Best Of
- 064 PlayGround
- 070 PlayFAQ
- 071 OuterWorlds
- 084 R&B Café
- 086 PlayVideo
- 088 Oddities
- 092 Retro History
- 094 The First Place
- 096 In Game
- 098 Q&A



Pagina mancante

Voice Gaming Galore

Dal 30 gennaio al 13 febbraio Sony Computer Entertainment of Japan ha commercializzato sul mercato di competenza non uno, non due, ma ben tre videogiochi per PlayStation2 basati sulla tecnologia di riconoscimento vocale. Nella fattispecie **Operator's Side**, **Shibaimichi** e **Dekavoice**, venduti al prezzo di 5.800 yen cadauno in versione "light", o a 7.980 yen con annesso il microfono USB (Type HS di ASCII).

In **Operator's Side** (in foto) il giocatore si trova intrappolato nella stanza di controllo di una nuova stazione spaziale, a seguito dell'attacco di schifosissime creature aliene. L'invasione, occorsa nel bel mezzo del party inaugurale, non ha risparmiato nessuno dei convenuti al festino, ad eccezione di una giovane e timorosa cameriera. Scopo del gioco è aiutare quest'ultima a trovare la via della salvezza comunicando con lei. Grazie ad un sistema di telecamere a circuito chiuso, l'utente è in grado di vedere le stanze in cui si trova la ragazza, quindi istruirla sul da farsi parlandole attraverso microfono. Operazioni quali l'apertura di un cassetto, l'esame di un particolare della scenografia o la raccolta di un oggetto, sono tutte eseguibili dalla ragazza pronunciando il relativo comando vocale. L'inevitabile incontro con alcune delle

creature insediatesi nella stazione, dà inizio alle fasi di combattimento, anche in questo caso gestite dall'operatore con comandi ad hoc come "Spara!", "Alle spalle!", "Scappa!" e così via.

A differenza di quanto proposto da **Operator's Side**, **Shibaimichi** non permette di interagire con personaggi virtuali. Bensì pretende che gli sia dia voce. Qui il giocatore riveste il ruolo di doppiatore e deve pertanto pronunciare le battute che i personaggi a video si scambiano fra loro. Un sistema che misura accuratezza, volume ed sentimento della recitazione provvede a dare un voto al termine di ogni performance. Per un buon risultato è quindi necessario recitare la battuta con la dovuta tempestività e con l'opportuno trasporto emotivo. I "livelli" di cui si compone **Shibaimichi** sono di fatto delle scene ambientate in diversi contesti. In una dovremo dar voce ad un severo magistrato, dirigendo col tono opportuno lo svolgimento di un intero processo. In un'altra dovremo recitare una confessione d'amore. In un'altra ancora parteciperemo ad uno scambio di battute brillanti, con tanto di risate ed applausi a sottolineare la riuscita delle più divertenti.

Dekavoice è probabilmente il titolo più interessante del trio. Già descritto sul

numero di novembre del 2001 (**SC86**, spazio **Playworld**), si configura come un giallo/poliziesco dall'affascinante stile retrò in cui l'utente interpreta l'ispettore del caso impugnando il classico DualShock2. Il microfono viene impiegato per interrogare i sospetti e soprattutto impartire ordini al proprio cane. Il set di comandi è piuttosto ampio e complesso (circa 200), e comprende ordini come "cammina", "salta", "stai a cuccia", "annusa" o "attacca", combinabili tra loro per ordinare operazioni più complesse: ad esempio facendo annusare al cane un particolare indumento ("annusa") è possibile sguinzagliarlo alla ricerca del proprietario ("cerca"). **Dekavoice** fa anche uso della cuffia per trasmettere informazioni all'utente. Il protagonista è infatti in contatto costante con i propri colleghi, dai quali può ottenere utili consigli sul da farsi in determinate occasioni.

Dopo **SOCOM**, la softoca PlayStation2 si arricchisce quindi di tre nuovi interessanti prodotti basati sul riconoscimento vocale. Di questi, solo **Dekavoice** è confermato per il mercato PAL (ma non è al momento nota la data d'uscita).

Operator's Side potrebbe essere il prossimo. Per **Shibaimichi**, invece, la vediamo difficile.

TOP 10 - GENNAIO

Classifiche multiplatforma dei videogiochi più venduti in Inghilterra

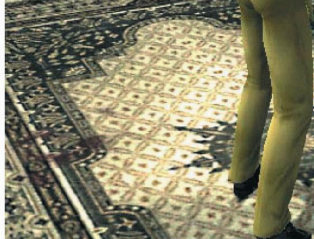
- Dal 29 dicembre al 4
01. Grand Theft Auto: Vice City
 02. Fifa 2003
 03. Harry Potter: La Camera Dei Segreti
 04. 007 Nightfire
 05. Il Signore Degli Anelli: Le Due Torri
 06. Tony Hawk's Pro Skater 4
 07. Smackdown! Shut Your Mouth
 08. Dancing Stage Euromix
 09. Medal Of Honor: Frontline
 10. Pro Evolution Soccer 2

- Dal 5 all'11
01. Gta: Vice City
 02. Fifa 2003
 03. 007 Nightfire
 04. Harry Potter: La Camera Dei Segreti
 05. Il Signore Degli Anelli: Le Due Torri
 06. Medal Of Honor Frontline
 07. Tony Hawk's Pro Skater 4
 08. Dancing Stage Party Edition
 09. Dancing Stage Euromix
 10. Pro Evolution Soccer 2

- Dal 12 al 18
01. Grand Theft Auto: Vice City
 02. The Getaway
 03. Fifa 2003
 04. Sim City 4
 05. James Bond 007: Nightfire
 06. Harry Potter: La Camera Dei Segreti
 07. Il Signore Degli Anelli: Le Due Torri
 08. Dancing Stage Party Edition
 09. Tony Hawk's Pro Skater 4
 10. Medal Of Honor: Frontline

- Dal 19 al 25
01. The Getaway
 02. Grand Theft Auto: Vice City
 03. Sim City 4
 04. Fifa 2003
 05. Harry Potter: La Camera Dei Segreti
 06. James Bond 007: Nightfire
 07. Il Signore Degli Anelli: Le Due Torri
 08. Dancing Stage Party Edition
 09. Dancing Stage Euromix
 10. Harry Potter: La Pietra Filosofale

Fonte: Chart Track



Soul Calibur 2 update

Nell'annuncio per il 27 marzo la commercializzazione in Giappone delle versioni GameCube, PlayStation 2 e Xbox dell'atteso **Soul Calibur 2**, Namco ha rivelato che ogni edizione conterrà uno personaggio esclusivo legato alla console di destinazione e che andrà ad affiancare quelli standard già presenti nell'edizione coin-op, di cui il gioco si preannuncia fedele trasposizione. Qui di seguito riportiamo alcune immagini di Heihachi Mishima, il personaggio esclusivo

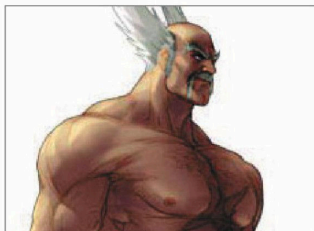
della versione PlayStation2, invitando coloro che volessero conoscere anche quelli delle edizioni GC e Xbox di rivolgersi a **OuterWorlds**.

A differenza del primo, illustre immigrato dalle terre ludiche di **Tekken** (al secolo Yoshimitsu), Heihachi Mishima sarà il solo combattente di **Soul Calibur 2** a non impugnare un'arma, facendo piuttosto affidamento sulle sue combo devastanti.

Un altro personaggio inedito, ma stavolta comune a tutte e tre le versioni, è Necrid, un

rettile umanoide armato di possente spadone, disegnato da Todd McFarlane appositamente per il picchiaduro namochiano (ma siamo certi che si renderà disponibile prima o poi anche la relativa action figure).

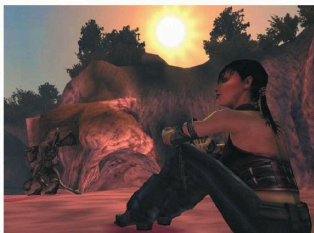
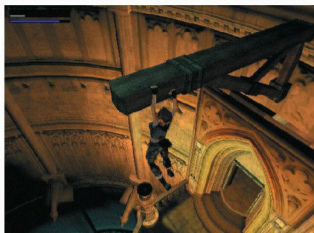
Namco ha infine annunciato l'esistenza di altri personaggi inediti, ma si è trattenuta dal rivelarne l'identità. L'anonimato verrà sciolto sono in prossimità del lancio giapponese, periodo in cui Namco conta di piazzare un totale di 2 milioni di **Soul Calibur 2** fra versioni per PS2, GC e Xbox.



Tomb Raider e Primal posticipati

Attesi per i primissimi mesi del 2003, le nuove avventure di Eidos e Studio Cambridge per PlayStation2 (ed in sviluppo da ormai circa due anni) sono state posticipate ancora, rispettivamente ad un non meglio specificato giorno di maggio e all'11 aprile. Le ragioni dei posticipi addotte dalle rispettive case sono le solite (raffinare il prodotto), ma fonti bene

informate sostengono che piuttosto che una leggera cesellatura finale, i due progetti richiedano una poderosa ripassata al tomio. **Tomb Raider: the Angel of Darkness**, inoltre, è vittima di posticipo già per la seconda volta. La prima volta il rinvio (da novembre a febbraio) dipese da Sony stessa, che non fece passare al prodotto la fase di accettazione per chissà quale deficienza qualitativa.



SC Links

[OT] - www.emsf.rai.it/grillo/trasmissioni.asp?d=804

Stimolante Q&A fra il Professore di estetica Pietro Montani ed un gruppo di studenti, su arte, originalità, cinema e filosofia.

[VG] - www.igda.org/articles/msakey_language.php

Matthew Sakey, scrittore, solleva la necessità di inventare un nuovo linguaggio per descrivere l'arte che c'è nel videogame.

Prima ancora della tecnica.

[VG] - www.mame.net/tesi.pdf

Tesi di laurea del creatore di MAME.



Anubis: nuove immagini

In uscita in Giappone il 13 febbraio, **Anubis: Zone of the Enders** è ufficialmente il titolo più atteso da **Super Console**. Un rapido test condotto sulla demo giocabile recentemente distribuita da Konami ha quasi fugato ogni dubbio in merito alla qualità del prodotto e alla necessità di operare un netto distinguo col prequel. Purtroppo la versione preliminare è giunta in redazione poco prima di mandare alla stampa tutta questa paccottiglia di foto e caratteri, pertanto ci è stato impossibile redigere un hands-on approfondito. Ma vi basti sapere che **Anubis** spacca e ve ne renderete conto molto presto. Una demo è infatti in arrivo anche in Italia attraverso una testata

specializzata, pertanto avrete modo di sincerarvene personalmente. Nel frattempo, un'occhiata alle nuove foto diffuse dalla softco nipponica permette di indovinare alcune novità che la demo non lascia trasparire. Fra le varie negligenze di cui soffre il primo episodio, la bassa varietà di nemici era senz'altro uno dei fattori scatenanti della ripetitività dell'azione. In **Anubis** le cose sembrano andare diversamente. Al di là dei Mosquitos (i piccoli caccia che a sciami attaccano il Jehuty con obiettivi di disturbo), si segnala la presenza dei "Leopard", inediti mech sospettosamente simili all'Orbital Frame protagonista e potenzialmente opposti un discreto livello di sfida. Talune missioni, inoltre,

pare vedranno il Jehuty coinvolto in popolose battaglie su larga scala, con postazioni militari da abbattere e compagni a cui dar man forte o da difendere. Una delle immagini riporta una mappa on-screen pullulante di puntini rossi, verdi e blu evidentemente rappresentativi delle fazioni a cui appartengono le varie unità sul campo di battaglia.

Insomma, in **Anubis** cova enorme potenziale di ludogidimento. Lo suggerisce la demo (che evitiamo di descrivere dal lato tecnico perché non ci sarebbe spazio per i necessari aggettivi superlativi), lo lasciano intendere le immagini e lo assicura la supervisione del maestro. Fatevi un favore: dimenticate **ZOE**.

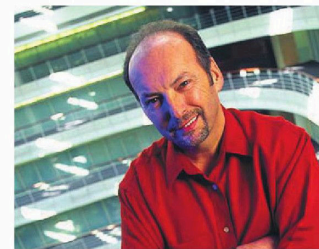


Peter Moore: da Sega a Microsoft

Data, 17 gennaio 2003. Peter Moore annuncia le sue dimissioni da Presidente e COO di Sega of America senza offrire alcuna motivazione. Il posto vacante viene colmato da Tetsu Kayama, prima COO di Sega Corporation (incarico comunque mantenuto). Il 20 gennaio, solo tre giorni dopo, Microsoft offre le motivazioni che Sega ha tenuto per sé. Peter Moore

diventa vice presidente del reparto di vendita al dettaglio e marketing di Microsoft. In particolare, Moore si curerà di tutto il business della divisione domestica ed entertainment della casa di Redmond. Incluso Xbox. E non solo. Lo spettro del suo campo operativo non si limiterà al mercato degli Stati Uniti ma abbraccerà anche quello europeo e giapponese. In concomitanza all'insediamento

di Moore all'ombra della grande X, Microsoft ha annunciato il ritiro di Sandy Duncan, fino ad allora a capo della divisione europea della società. L'abbandono di Duncan si perfezionerà fra qualche mese, periodo durante il quale verrà affiancato dal suo sostituto Eduardo Rosini, da 10 anni al soldo di Microsoft Game Studios. Rosini farà rapporto direttamente a Moore.



Gradius V

È un annuncio passato quasi inosservato. Ed è normale, quando si ha a che fare con uno sparattino bidimensionale piuttosto che con un nuovo sparattino in prima persona, un nuovo gioco di guida o un nuovo gioco di beach volley dall'aria esotica/erotica. Ma quando il produttore è Konami, lo sviluppatore Treasure ed il titolo **Gradius V**, il buon videogiocatore si alza dalla sedia lentamente, esce sul balcone, gonfia i polmoni e grida "ma vieeeni!!".

In arrivo entro la fine di quest'anno su PlayStation2, il quinto episodio della rinomata serie **Gradius** proporrà la goduriosa mescolanza di elementi tridimensionali con un piano di gioco rigorosamente bidimensionale, nonché un nuovo (e ancora da decifrare) sistema di controllo.

Dopo la collection **GradiusIII&IV** commercializzata da Konami nei primi istanti di vita di PlayStation2, finalmente un'edizione sinceramente nuova di uno dei migliori sparattini mai concepiti. Che, assieme ad **Ikaruga**, sia un segnale della potenziale rinascita del genere più antico del mondo?



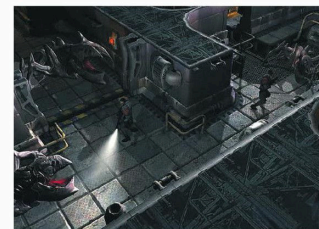
Alien Breed 2K4

Annunciato nel lontano 1999 per PC, Dreamcast e PlayStation2, e poi svanito nel nulla, il remake di **Alien Breed** (Amiga, 1991) si riaffaccia sulla scena videoludica con l'annuncio di una versione solo (attualmente) per PlayStation2, ad opera del medesimo Team 17 autore dell'originale (nonché di **Worms**, **Project X** e **X2** per PSone).

Le prime informazioni lasciano intendere un'impostazione classica, con il giocatore impegnato, in solitario o in compagnia di un amico, da uno sparattino dall'impianto prospettico isometrico che vede umani e creature aliene stabilire alla solita maniera quale delle due specie merita l'estinzione. L'aggiunta di meccaniche stealth e una spruzzata di elementi RPG determineranno quell'ispessimento ludico preteso dall'utenza del nuovo millennio.

Sul lato tecnico, Team 17 non si sbottina, limitandosi a divulgare le foto concettuali qui di seguito esposte. Si morimora comunque che il motore di gioco sia basato sull'eccellente engine codificato da Snowblind Studios per il suo **Baldur's Gate: Dark Alliance**.

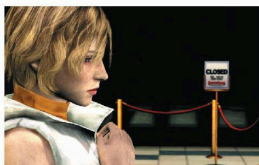
Da tenere sotto attenta osservazione.



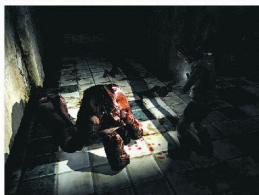
Pagina mancante

Silent Hill 3

Sistema: PlayStation2 Produttore: Konami Sviluppatore: Konami TYO Genere: Avventura Versione: Giapponese Data d'uscita: Primavera



Le sequenze di intermezzo in tempo reale di *Silent Hill 3* sono indubbiamente destinate a condividere con quelle di *MGS2* la vetta della classifica di qualità della categoria. Il livello di dettaglio non trascura nemmeno l'umida superficie degli occhi.



Rispetto a *Silent Hill 2*, in *Silent Hill 3* il profilo del cono di luce proiettato dalla torcia elettrica sfuma nell'oscurità in maniera più uniforme, similmente a quanto avviene dell'edizione per Xbox.

Quando hai vissuto un incubo te ne rendi conto solo alla fine. L'incubo non ha inizio. Non si preannuncia. Non è preceduto da palesi indicazioni sulla sua natura di scherzo cerebrale. Semplicemente l'incubo è sempre stato. Ma l'incubo ha una fine. Grazie al cielo. Finisce quando dovresti essere morto e non lo sei. Quando l'incongruenza diventa sfacciata, e il raziocinio te lo fa notare. E allora ti svegli e dorsi della mano che striscia sulla fronte, era solo un brutto sogno. Quello che succede ad Heather, la protagonista del terzo episodio dell'incubo digitale di Konami, è più o meno questo. Con la differenza che lei si desta da un incubo per piombare in un altro. Trascinando con sé il giocatore.

Come nel precedente episodio, il sistema di controllo si offre in due configurazioni, 2D e 3D, dove la prima sta ad indicare la corrispondenza della direzione impartita sul controller alla direzione seguita dal proprio alter ego (screen relative), mentre la seconda considera quest'ultimo un "veicolo" da comandare sterzando, accelerando e indietreggiando (character relative). Come di consueto, il grado di inclinazione dello stick influenza la velocità di marcia (passo lento e passo deciso) mentre la pressione del tasto **□** innescia la corsa (la cui velocità rallenta con l'abuso). Durante le fasi di esplorazione, il tasto **ⓧ** è la chiave di interazione con gli elementi del fondale, mentre **L2** inchioda la telecamera alle spalle di Heather dando modo di ispezionare porzioni della scenografia al di là dei confini del campo visivo, agendo sullo stick di destra. Pigiando quest'ultimo, inoltre, l'inquadratura zooma per dar modo di indagare più accuratamente. Date le sue caratteristiche operative, la configura-

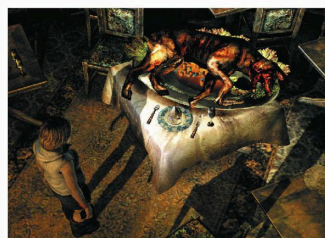
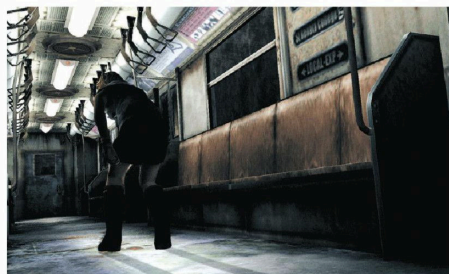
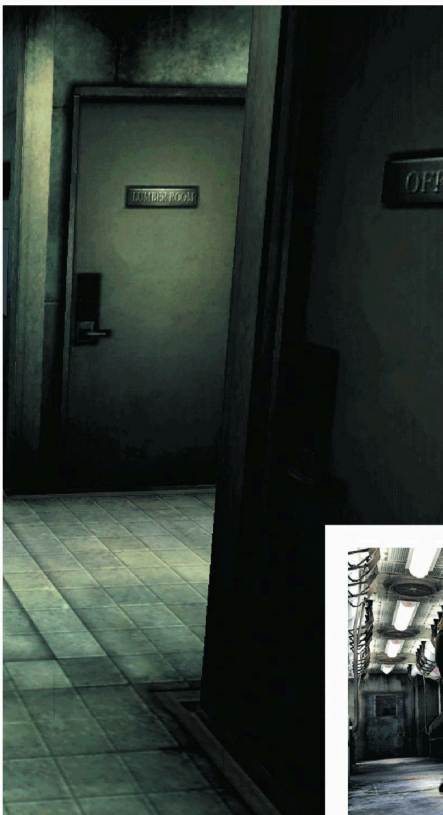
zione 2D non permette di indietreggiare durante la normale deambulazione (piuttosto Heather si volta per andare nella direzione opposta), mentre è possibile farlo in quella 3D. In quest'ultimo caso, per voltarsi di 180° è necessario premere all'unisono i dorsali **R1** ed **L1** (singolarmente impiegati per il passo laterale nelle rispettive direzioni). Come nell'episodio precedente, infine, il tasto **△** richiama la mappa mentre **●** accende/spegne la torcia elettrica (che incide sull'esposizione di Heather al nemico). Nel corso dei combattimenti, una funzione di lock-on (**R2**) permette di ruotare attorno al bersaglio



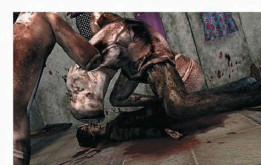
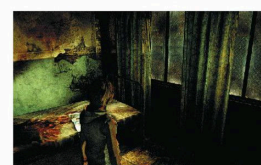
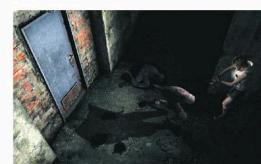
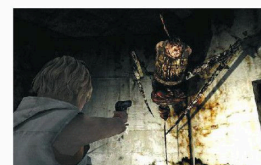
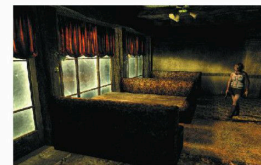
fronteggiandolo (e quindi eventualmente imbottendolo di piombo). Ma mentre nell'impostazione 3D è necessario agire sui tasti dorsali **R1** ed **L1** per aggirarlo rispettivamente da destra e da sinistra, in quella 2D è sufficiente accarezzare lo stick analogico, con intuibili benefici in termini di fluidità della manovra e di solidità della presa sul controller. In questi frangenti il tasto **ⓧ** comanda l'attacco e, nel caso si impugnino un'arma bianca più o meno convenzionale, il grado di pressione esercitato sul pulsante incide sulla forza del colpo inferto: coltello alla mano, una pressione leggera comanda veloci sciabolate; una più vigorosa, decisi affondi. Il sistema di controllo di *Silent Hill 3* introduce anche un comando per l'autodifesa, con Heather che incrocia le braccia sul volto alla pressione del tasto **□**.

Al di là dei controlli, la demo testata da *Super Console* ha dato modo di apprezzare una delle novità incluse nel repertorio degli strumenti d'offesa. Assieme ad un coltello, una spranga ed una pistola, troviamo per la prima volta un mitragliatore, dal fuoco direzionale a piacimento agendo sullo stick sini-

stro. Ma non crediate che *Silent Hill 3* voglia dirottare la serie verso i binari dello sparatutto. Laddove la pistola permette di far fuoco e muoversi contemporaneamente, l'uso del mitragliatore congela sul posto. Un fattore decisamente limitante che trattiene la meccanica dei combattimenti all'interno del recinto concettuale proposto fino ad ora. Del resto è evidente la volontà di snellire la fase bellica senza stravolgerla. Sebbene, infatti, il sistema di lock-on sopra descritto fluidifichi le manovre, la lentezza che comunque caratterizza gli spostamenti di Heather impedisce di prodursi in battaglie alla *Devil May Cry*, magari districandosi da bavosi accerchiamenti con agili balzi. Niente di tutto questo. Ad arricchire di dinamismo la deambulazione, invece, provvedono animazioni più fluide e snelle, tra cui si segnala una gustosa novità: allorché si giunga sul ciglio di una voragine, Heather emette un grido incurvandosi ed agitando le braccia nel tentativo di recuperare l'equilibrio. Niente di particolarmente innovativo, si direbbe, ma di fatto brancolare nel buio e all'improvviso trovarsi sull'orlo di un precipizio è un'esperienza che



(a sinistra) Heather si riposa per recuperare le forze dopo una lunga corsa. Per quanto si corra, comunque, il passo non degenera mai in camminata affannata (come ad esempio in *Eternal Darkness* per GC) né sembra soffrire condizioni di salute eventualmente precarie.



Uno dei primi macabri incontri esperibili in *Silent Hill 3*. Quel essere alto due metri e mezzo piegato sul cadavere di una giovane donna è equipaggiato con artigli retrattili fuoriuscenti dalle lunghe braccia. In compenso è molto lento.

stringe vigorosamente lo sfintere. Sebbene il recupero dell'equilibrio avvenga automaticamente, il gioco punisce chi si lascia prendere dal panico: inclinare lo stick avanti o indietro mentre Heather si sbraccia significa precipitare nel vuoto. Pertanto, sangue freddo.

Dal punto di vista squisitamente tecnico, *Silent Hill 3* è un mostro. La qualità dell'immagine apprezzata sul televisore è più vicina a quella espressa dalle foto qui attorno di quanto il legittimo sospetto possa far credere. Tolta la patina di disturbo tramite apposita opzione, ecco [prego ammirare le foto] ciò che si presenta dinanzi agli occhi. I 30 fotogrammi al secondo e la ridotta estensione scenografica alleviano senz'altro il carico computazionale sopportato dall'hardware Sony, ma si tratta di considerazioni che lasciano il tempo che trovano al cospetto di cotanta magnificenza. *Silent Hill 3* è inoltre destinato a stabilire un precedente nel campo della modellazione e dell'animazione facciale sui sistemi a 128bit. Le sequenze di intermezzo – generate in tempo reale dal motore di gioco – inquadrano volti sorprendenti per complessità poligonale ed espres-

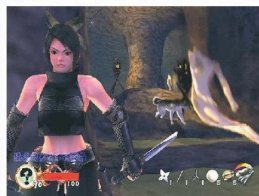
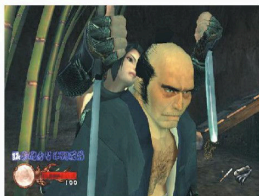
sività, ma soprattutto per la resa della pelle, che con le sue imperfezioni, le sue rughe, le sue lentiggini, la sua peluria, si espande e si contrae sopra la muscolatura soggiacente con notevole realismo. Dimenticate i volti sintetici di *MGS2*. Qui siamo ad un livello superiore, più vicino a *Final Fantasy The Spirits Within* che allo stesso capolavoro di Hideo Kojima. Alla luce di tutto questo, non sorprende che il team di sviluppo abbia abbandonato l'idea di impiegare sequenze pre-renderizzate in CG. Il risultato finale sarebbe stato praticamente lo stesso. E ancora. Il nuovo motore grafico codificato da Konami TIO riesce a gestire la proiezione di luci ed ombre con incredibile leggerezza e rinnovata accuratezza, non solo sul fondale, ma anche e soprattutto sulla stessa protagonista e sugli altri attori in scena. *Silent Hill 3* è un monumento al self-shadowing, con zone oscure che scivolano costantemente nelle cavità dei modelli poligonali. Soffici profili d'ombra che si distendono da ogni estrusione, dal braccio che adombra il fianco alla parte superiore della schiena che oscura l'incavo lombare sottostante. Stupefacente. Texture ben defi-

nite, variegata e omogeneamente coese, ammantano le scenografie per una rinnovata credibilità degli ambienti fatiscenti entro i quali l'incubo si manifesta, mentre effetti di multi-pass texturing trasformano pareti di cemento in superfici organiche sanguinolente. Intanto, figure grottesche ed indecifrabili emergono dall'oscurità con movimenti articolari impossibili, suscitando ribrezzo e raccapriccio. Manca ancora quella perfetta integrazione fra l'animazione ed il fondale che scongiuri spostamenti fluttuanti, ma non è detto che le cose non migliorino in tempo per la release finale. Difficile pronunciarsi al momento sulla varietà delle creature che covano nel codice binario di *Silent Hill 3*, ma è invece evidente la gradevole promiscuità di razze affrontate contemporaneamente.

Super Console si ridesta dal suo primo sopralluogo nel nuovo incubo di Konami con in mente il fuggente ricordo di un sogno bellissimo. Quello di un'avventura horror potenzialmente definitiva. Un tour de force per retine e stomaco. Un'esperienza con passaporto per il subconscio, da rivivere, volenti o nolenti, anche a console spenta.

Tenchu: Wrath of Heaven

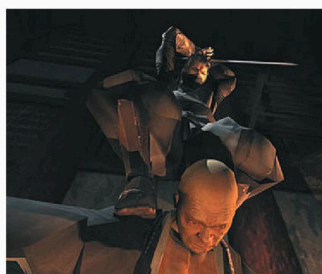
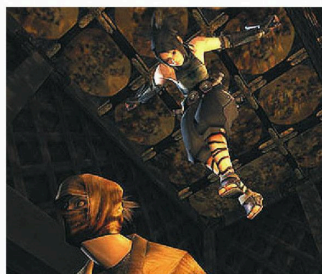
Sistema: PlayStation2 Produttore: Activision Sviluppatore: K2 Genere: Azione/Stealth Versione: Americana Data d'uscita: 6 marzo



Tre contro uno. Una situazione poco piacevole. In casi come questi, se non si dispone ancora di attacchi speciali sufficientemente potenti, è consigliabile fuggire, magari issandosi sul tetto della palazzina più vicina.

Precursore dello stealth game moderno, **Tenchu** ebbe il merito di ridefinire il ninja game introducendo quegli elementi che di fatto distinguono un ninja da un guerriero qualsiasi. Silenzioso, veloce, letale, il ninja brama nell'ombra le sue vittime. Le osserva, le analizza e al momento opportuno sbucca dall'oscurità per colpire alle spalle. Quindi ripiomba nell'ombra. **Tenchu** era questo. Un gioco di appostamenti e scaltre infiltrazioni, in un ambiente completamente tridimensionale, popolato da guardie sufficientemente sveglie ed aggressive da bandire dalla mente del giocatore anche solo l'ipotesi di caricare a testa bassa strillando grida di guerra. Ma malgrado l'ottimo esordio, lo sviluppo della serie ha subito un drammatico arresto con il seguito **Tenchu: Stealth Assassins**, un maldestro tentativo di dirottare la serie verso i territori dell'action game classico piuttosto che approfondirne l'elemento stealth. Sono passati quasi tre anni da allora, durante i quali lo sviluppo di **Tenchu 3** ha subito gli effetti nefasti di una produzione travagliata. Il team Acquire, responsabile delle prime due edizioni, dà forfait nel bel mezzo dei lavori per dedicarsi ad altri progetti e ad altri personaggi simbolo del Giappone medievale (**Way of the Samurai**). Ma Activision crede ancora nel suo ninja ed allestisce un team di sviluppo interno (con sede in Giappone) radunando ex-dipendenti di Squaresoft ed SNK. Quel team risponde al nome di K2 e **Tenchu: Wrath of Heaven** è il suo promettente biglietto da visita.

Quasi a significare la precisa volontà di far rinascere e proseguire la serie, **Wrath of Heaven** da un lato riassume il ninja Rikimaru protagonista e martire del capitolo originario, dall'altro rinnega la regressione storica proposta in **Stealth Assassins** per porsi lungo la linea temporale un anno dopo gli eventi narrati nel primissimo episodio. Oltre che nei panni di Rikimaru, il gioco può essere intrapreso anche in quelli della bella Ayame (già vista nei primi due **Tenchu**) e dell'inedito Tesshu, medico agopunturista di giorno, feroce combattente di notte. Poco sorprendentemente, ogni personaggio si distingue per prestazioni, armi/gadget in dotazione e stile di combattimento, con Rikimaru collocabile sull'ideale crocevia fra l'agilità di Ayame e la possanza di Tesshu. Rispetto ai primi due, brandenti rispettivamente una katana ed una coppia di pugnali, Tesshu



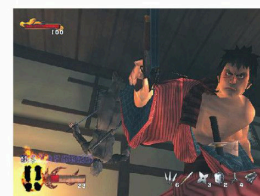
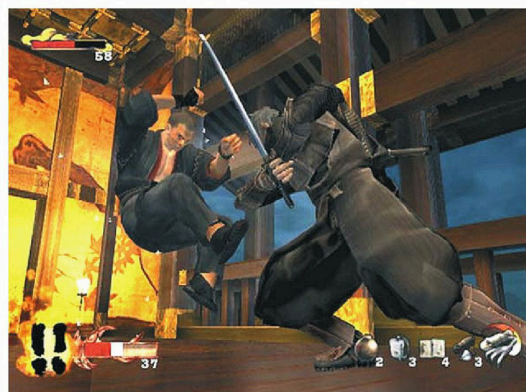
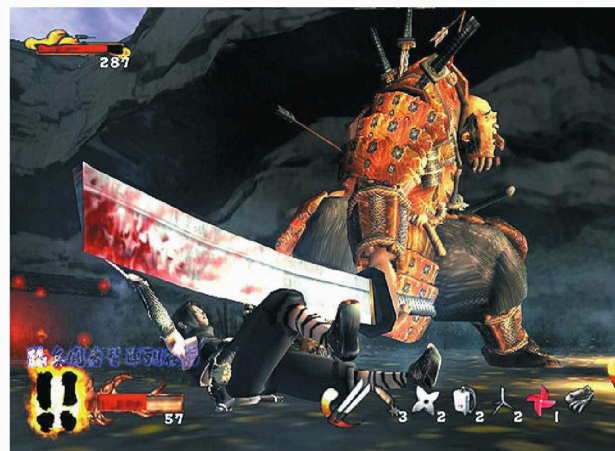
combatte a mani nude (o quasi). È risaputo che l'agopuntura è suscettibile di applicazioni omicide), il che se da un lato comporta un limite in termini di portata degli attacchi, dall'altro concede l'esclusiva facoltà di afferrare l'avversario, tirarlo a sé e rispettarlo da dove era venuto con una possente testata. Ad ogni personaggio, inoltre, corrisponde un differente punto di vista narrativo, tant'è che il gioco presuppone di essere completato con tutti e tre per apprezzarne la storia nella sua completezza.

In qualità di stealth game, **Wrath of Heaven** non può prescindere da un sistema che rilevi il proprio livello di esposizione al nemico. Come nei precedenti episodi, l'indicatore del caso ha la forma di un globo pulsante nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Le sue alterazioni di dimensione e colore comunicano differenti livelli di pericolo, partendo dal piccolo puntino verde nel caso in cui sia presente una guardia nei dintorni, per arrivare al grosso cerchio fiammeggiante nel caso in cui è ormai giunto il



momento di sfoderare gli artigli. Ad amplificare l'efficacia di questa sorta di "senso di ninja", **Wrath of Heaven** introduce anche un segnalatore addizionale che in tempo reale tiene aggiornati sulla distanza in metri (in linea d'aria) che ci separa dalla minaccia. Decisamente utile, soprattutto in ambienti vasti e scenograficamente complessi.

A giudicare dalla versione preliminare testata da **Super Console**, l'intelligenza artificiale dei nemici - un aspetto cruciale in questo genere di giochi - può dirsi "adeguata". Se da un lato soffrono di una certa timidezza nelle fasi di perlustrazione, in quelle di combattimento danno filo da torcere parando 4 colpi su 5, costringendo così a modificare costantemente la propria strategia per aprirsi un varco nella loro difesa. E se per caso dovessero passare nei pressi di un'arma secondaria (ad esempio una cartoccia esplosiva) rilasciata da un loro compagno passato a miglior vita, non esiteranno a raccoglierla per evitare che cada nelle nostre mani. Un comportamento



Prima di procedere verso la prossima tappa è buona regola stazionare nell'ombra per studiare gli spostamenti delle guardie. I tetti offrono un ottimo (e riparato) punto di osservazione.

interessante, che potrebbe avere ripercussioni significative nella fasi di gioco più avanzate.

Come in *Tenchu*, anche in *Wrath of Heaven* lo scontro a viso aperto è comunque l'ultima risorsa a cui il giocatore deve fare appello. L'obiettivo principale è freddare le guardie ancor prima che la nostra immagine si imprima sulle loro retine. A questo scopo è necessario innanzitutto che la preda non sia al corrente della nostra presenza, quindi portarsi alle sue spalle e pigiare il tasto d'attacco per giustiziarla con una delle mosse speciali disponibili (la cui tipologia dipende tanto dal personaggio prescelto quanto dall'angolo di approccio al bersaglio). Queste ultime si distinguono per l'accesa ferocia dell'illustrazione, con la telecamera che balza nel punto ideale da cui mostrare con macabra chiarezza le lacerazioni o le decapitazioni del caso. Al di là dell'intuibile gratifica visiva, il giocatore che ottempera alla filosofia dell'assassinio rapido e brutale, viene premiato con l'acquisizione

di nuove combo d'attacco o abilità speciali. Non subito ovviamente. È infatti necessario inanellare almeno nove uccisioni consecutive senza mai essere avvistato per colmare una sorta di "barra dei kanji" visibile nella parte inferiore dello schermo, subito sopra quella energetica. Ogni assassinio accende un kanji, e giunto al nono si ottiene l'abilità del caso. Fra queste ultime si segnalano la possibilità di balzare ed incollarsi ai soffitti, di rendersi invisibili o di camuffarsi. Malgrado questo stratagemma sia evidentemente pensato per scoraggiare ulteriormente l'avvio di combattimenti più tradizionali, questi ultimi sono comunque sottesi da un efficace sistema di controllo che concede di eseguire numerose combo di attacco sincronizzando i movimenti dello stick con la pressione del tasto deputato allo scopo. Non manca la possibilità di schivare i fendenti scattando lateralmente o prodursi in acrobatici salti "a campanile" per sparire alla vista del nemico e ripiombarvi alle spalle.

A completamento dell'offerta ludica codi-

ficata da K2, la modalità multiplayer si offre sia in chiave banalmente antagonista che cooperativa. Per quest'ultima declinazione del gioco a due, *Wrath of Heaven* ha in serbo 6 missioni appositamente dedicate nonché la possibilità di allestire col proprio collega inediti attacchi combinati. Nonostante la bipartizione dello schermo, l'azione scorre fluida sull'onda dei 60 fotogrammi al secondo esattamente come nella modalità full screen. Una testimonianza del buon motore allestito dagli sviluppatori, sebbene non inondi lo schermo di poligoni e non rivesta le scenografie di texture particolarmente complesse.

Ma al di là delle disquisizioni tecniche, dove *Wrath of Heaven* convince ed ispira ottimismo è nella fedele perpetuazione delle caratteristiche ludiche che fecero del capostipite della serie uno dei più esaltanti stealth game per PSone. E' già queste sono premesse importanti, che infondono il legittimo sospetto che la storia possa ripetersi anche su PlayStation2.

Amplitude

anteprima

Sistema: PlayStation2 Produttore: SCEA Sviluppatore: Harmonix Data d'uscita: 25 marzo (US)



Una seconda partita di droga digitale è in arrivo dagli studi di Harmonix. Il team responsabile delle notti insonni spese da **Super Console** alle prese con **Frequency**, è infatti al lavoro sul seguito della più galvanizzante esperienza ludomusicale esperibile su PlayStation2.

Al di là dell'inevitabile progresso del reparto cosmetico, **Amplitude** propone oltre 25 livelli di nuova musica rock, rap, hip-hop ed elettronica a firma di artisti come Logan 7 (*Uptown Saturday Night*), Quarashi (*Baseline*), Weezer (*Dope Nose*), Garbage (*Cherry Lips*) e David Bowie (!) con il suo *Everyone Says Hi* remixato da Metro.

Un'inedita modalità a due giocatori denominata "Duel" si affianca ad una seconda modalità

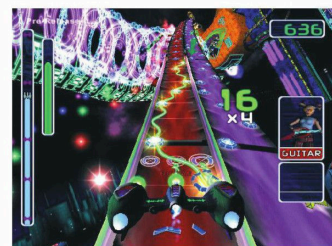
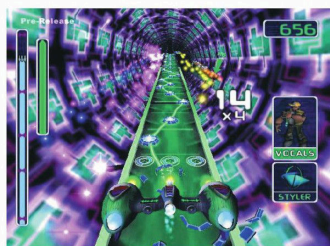
multiplayer per quattro giocatori, ma online. L'editor di FreQ permetterà stavolta di creare veri e propri avatar poligonali che una volta salvati su memory card accompagneranno l'azione su schermo suonando lo strumento relativo alla traccia musicale su cui poggia il proprio "selettore". Quest'ultimo ha inoltre subito una modifica radicale, assumendo le fattezze di un'astronave con tanto di visuale facoltativa in prima persona.

Abbandonata l'organizzazione "tubolare", i binari lungo i quali scorrono le tracce strumentali sono ora distribuiti orizzontalmente, distendendosi parallelamente entro le consuete scenografie futuristico-psichedeliche. Le ragioni di questa modifica architettonica sono probabilmente da ricondurre alla volontà di agevolare

l'andirivieni sulle strisce musicali, talvolta problematico nel tunnel.

Per quanto riguarda i nuovi power-up inevitabilmente inclusi nel pacchetto, menzione particolare merita lo "Slow Mo", il cui impiego rallenta momentaneamente la corsa delle note (alterando al tempo stesso tono e ritmo della traccia musicale) dando modo di attivarle più facilmente.

In uscita negli States nel mese di marzo, **Amplitude** sembra un valido candidato ad accompagnare il lancio dell'online gaming in Europa, pertanto non è azzardato ipotizzare la commercializzazione sul mercato PAL nel periodo primaverile. Nel frattempo, un consiglio: dotatevi di un adeguato impianto sonoro.



Chaos Legion

anteprima

Sistema: PlayStation2 Produttore: Capcom Sviluppatore: Interno Data d'uscita: 6 marzo (JPN)



Manca meno di un mese alla commercializzazione di **Chaos Legion** in Giappone e, curiosamente, Capcom esita a diffondere nuovi dettagli in merito. Dopo la presentazione in pompa magna tenutasi lo scorso ottobre (vedi SC97), quello che nelle intenzioni della stessa software house giapponese dovrebbe risolversi in un best seller al pari di **Onimusha** e **Devil May Cry** (sono previste vendite per un milione di copie solo in Giappone) di fatto non sembra sostenuto dalla spinta promozionale necessaria per ambire a tanto. Né tanto meno può dirsi che

Capcom abbia adeguatamente illustrato alla comunità videoludica le "peculiarità da best seller" del prodotto. Ciononostante, qualcosa di nuovo è emerso.

L'elemento distintivo di questo Action/RPG dall'ambientazione fantasy è la possibilità di evocare legioni di creature mistiche da lanciare all'indirizzio dei nutriti schieramenti avversari, risultando così in scene di battaglia decisamente "caotiche". Mentre il protagonista si fa strada nella folla belligerante con stile di dantesca ispirazione, fra capriole, sciabolate ed attacchi magici, i suoi alleati gli danno man

forte, coprendolo ai fianchi, spianandogli la strada, curandosi delle minacce aeree e così via. Il loro comportamento dipende dalle loro caratteristiche. Esistono infatti sette tipologie di creature, da invocare secondo la loro idoneità a debellare le molteplici insidie proposte nel corso dei 13 livelli di gioco. Inutile sottolineare il peso di questo fattore sul potenziale spessore strategico del prodotto.

Nell'attesa che Capcom ci permetta di approfondire la conoscenza di questo interessante prodotto, si invita a scaricare il trailer ufficiale all'indirizzo www.chaoslegion.com.



Driver 3

anteprima

Sistema: PlayStation2 Produttore: Infogrames Sviluppatore: Reflections Data d'uscita: Non disponibile

Dopo il deludente esordio su PlayStation2 con **Stuntman**, Martin Edmondson e la sua Reflections provano a ripartire avvinghiandosi al paraurti posteriore della serie su cui hanno edificato la loro più che dignitosa reputazione.

In uscita su tutti i maggiori formati (PC compreso) in un non meglio specificato periodo di quest'anno, **Driver 3** sembra riprendere il percorso evolutivo interrotto all'epoca del secondo episodio aggiun-

gendo alla possibilità di guidare qualsiasi veicolo prelevato dal traffico cittadino, anche quella di visitare a piedi alcune locazioni interne. Siamo quindi nei paraggi di **GTA Vice City**, ma a differenza del titolo RockStar, questo di Reflections sembra preferire un approccio meno dispersivo (Infogrames non accenna, ad esempio, all'impiego di armi), concentrandosi esclusivamente sulla guida della pleora di veicoli messi a disposizione. Questi ultimi

comprendono modelli ispirati alle vetture degli anni '70/'80, nonché camion e motoscafi. In virtù della latitanza di licenze automobilistiche, l'implicita elusione dei vincoli imposti dalle case costruttrici dovrebbe assicurare incidenti realistici e spettacolari, grazie anche all'impiego di un'evoluzione del claudicante motore grafico allestito per **Stuntman**.

Secondo le informazioni diffuse da Infogrames, un ulteriore elemento di distin-

guo rispetto a **GTA Vice City**, è il numero di città entro le quali si sviluppa il gioco. Al momento ne sono previste tre, Miami (Florida), Nizza (Francia) e Istanbul (Turchia), offerente ognuna un'area di gioco di 50 chilometri quadrati.

Nell'attesa di ricevere ulteriori informazioni in merito a **Driver 3**, **Super Console** si congeda con la speranza di assistere stavolta al vero, grande ritorno di Reflections.



SUPER CONSOLE HISTORY

Nove anni. Cento numeri.

Super Console festeggia il raggiungimento di un traguardo storico. Nove anni di evoluzione del videogioco raccontati in cento numeri intrisi di passione. O cento numeri di evoluzione della critica italiana al videogioco sull'onda (anomala?) di nove anni di crescita costante dell'industria. Mettetela come vi pare.

Nove anni. Cento numeri.

Questo speciale non ha pretese autocelebrative. Questo speciale è il frutto della sincera volontà di ripercorrere, insieme a voi, gli eventi che dal 1994 ad oggi hanno ridisegnato il panorama videoludico mondiale. Prendetela come viene.

Nove anni. Cento numeri.

Quella di **Super Console** non è mai stata una redazione "aperta" al suo pubblico. Raramente abbiamo indugiato nel racconto di spaccati di vita redazionale. E non cominceremo adesso, con questo speciale. Ciononostante, chi avrà la compiacenza di perdersi nelle prossime 16 pagine potrà scoprire qualcosa in più su di noi. Accettateci per quello che siamo.

Nove anni. Cento numeri.

Ci sono momenti nella vita in cui ti rivedi fra cinquanta anni, canuto e stanco, a chiederti come eri cinquanta anni prima. Redigere questo mastodontico speciale è stato per la redazione una piacevole occasione per viaggiare nel passato alla scoperta delle nostre origini, dei nostri esordi, dei nostri "la prima volta". Un'esperienza al tempo stesso divertente ed agghiacciante.

Nove anni. Cento numeri.

Ipotizzando una media di 15 recensioni a numero, fanno 1.500 recensioni. All'anno, 187 analisi critiche virgola un paio di didascalie. Per ogni numero riassunto nelle pagine che seguono, abbiamo riportato solo alcune delle recensioni pubblicate. Le più significative o le più curiose. Nulla che voglia assurgere a ruolo di archivio, ma solo un "ehi, guardate quanto aveva dato **Super Console** a Chocobo Racing" oppure "ehi, ma il voto minimo era 80%?" o ancora "ehi, due degli unici tre giochi che hanno preso il massimo dei voti sono targati Square".

Nove anni. Cento numeri.

Ed è forse arrivato il momento di andare in pensione forzata. Sono stati nove anni intensi. Cento numeri appassionanti. E crediamo ne sia valsa la pena. Speriamo che questo viaggio nella memoria possa aiutarvi a decidere, con quasi un decennio di videogioco davanti agli occhi, se anche per voi ne è valsa la pena. Buon viaggio.

Super Console

superconsole 01 - febbraio 1994



Il primo numero di *Super Console* prende il via con un editoriale introduttivo, in cui si denuncia la necessità nel mercato editoriale videoludico italiano di una rivista monofornita. Viene inoltre puntualizzato che sebbene parte della rivista sia tradotta su licenza da Nintendo Magazine System dell'inglese EMAP, la presenza di diversi collaboratori dall'illustre passato assicura recensioni ed editoriali inediti. - Nintendo aumenta del 20% il prezzo del Chip FX, con il risultato di incrementare il costo delle cartucce che lo utilizzano di 30-50 mila lire. Conseguentemente, diverse software house nipponiche minacciano di cancellare i loro progetti basati sul chip. - Nel dichiarare il successo delle edizioni Megadrive e Super NES di *Mortal Kombat*, con oltre due milioni di copie vendute, Acclaim conferma la conversione del sequel e annuncia l'interesse da parte di diverse case cinematografiche per un eventuale film. - Psygnosis, recentemente acquistata da Sony, assicura pieno supporto a SNES annunciando una serie di titoli tra cui *Lemmings 2*, *Super Shadow of the Beast 3* e *Puggsy*.

Recensioni: R-Type 3 (49%), Clayfighter (90%), Sensible Soccer (92%), Actrizer 2 (79%), Rockman X (90%), Fatal Fury 2 (90%), Super The Empire Strikes Back (83%), Flashback (83%).

superconsole 02 - marzo 1994



Super Console parla di Project Reality con il Marketing Director di Nintendo di Europe Mike Hayes, incontrato durante il *Consumer Electronics Show '94*. Nell'intervista, che si estende per ben quattro pagine, si lascia intendere l'impiego di tecnologie mirabolanti (filare ottiche, sistemi multiforniti) ad un prezzo contenuto (250 dollari). Hayes prospetta una rivoluzione tecnologica nell'ambito dell'industria videoludica entro tre anni, che vedrà Nintendo come principale protagonista. - Secondo un'analisi di una società finanziaria affiliata a Nintendo, la grande N termina l'anno fiscale 1993 in attivo con un turnover di 5.47 miliardi di dollari. "Il '94 sarà l'anno delle cartucce, alla faccia dei futuristi che gongolano su ipotetici successi del CD-ROM," annunciano i PR Nintendo. - Vengono diffuse le immagini di diversi titoli polygonali per SNES dotati di chip FX tra cui *Star Fox 2* (poi cancellato), *Stunt Race FX*, *Citadel* (futuro *Vortex*) e *Powerslide*. Ampio spazio viene dedicato ai prodotti Accolade, in particolare modo al sequel di *Bubsy*. Brevi dettagli circa i promettenti *Ninja Warriors Again* e *Final Fantasy VI*.

Recensioni: NBA Jam (93%), Hokuto no Ken 7 (72%), Ace wo Nerae (89%), Dragonball Z Super Budocodon (91%), Ganbare Goemon 2 (88%), Twinbee 2 (92%), Alfred Chicken (87%), Secret of Mana (93%).

superconsole 03 - aprile 1994



Continuano gli articoli tratti dal *Winter CES '94*. *Super Console* propone una sintesi di un dibattito riguardante la possibile evoluzione che subirà il mercato nel 1994 tra Amie Katz della rivista *Electronic Games* ed alcuni addetti del settore tra cui Jim Gregg (3DO Company) e John Eastborne (Crystal Dynamics). Nell'articolo si discute sulla possibilità che il nuovo cambio generazionale avvenga nel '94, e si auspica la nascita di uno standard unico di console. Tutti si dichiarano convinti circa la validità del supporto ottico. Si parla inoltre di censura e di massificazione del mercato. - In un breve articolo si fa il punto della situazione sul Project Reality e sulla possibile minaccia del Saturn. - Ampio spazio sui titoli Capcom (*Slam Masters*, *Knights of the Round* e *King of Dragons*) ed intervista al vice presidente di Capcom of America Joe Morici. - Nelle news si accenna all'arrivo di Blockbuster in Italia, all'intenzione di 20th Century Fox di produrre videogiochi e al tentativo di EA di soffrire la licenza di *Mortal Kombat* ad Acclaim (nel quadro di un saccheggio generale delle licenze più redditizie).

Recensioni: Ninja Warriors Again (90%), Lethal Enforcer (88%), Wolfenstein 3D (86%), Populous II (88%), Mega-lo-mania (84%), Equinox (87%), Fire Emblem (80%), Bastard II (80%).

superconsole 04 - maggio 1994



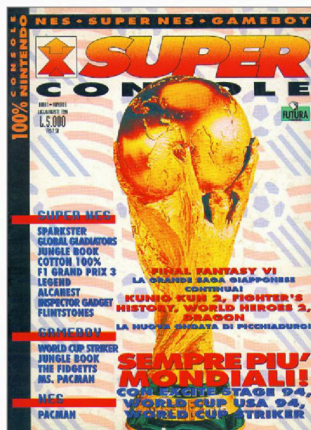
Ancora Project Reality, argomento di un articolo di tre pagine farcite delle solite immagini in CG. Il presidente di SGI James Clark la definisce potente quanto "un centinaio di 486". Si iniziano a snocciolare le prime specifiche tecniche che prevedono 100.000 poligoni al secondo e anti-aliasing in tempo reale. Niente CD-ROM, ma il vice presidente del marketing di NoA Peter Main lascia intendere la possibilità di un'espansione futura. – Si torna a parlare di Chip FX e del futuro poligonale di SNES. In parallelo, si aggredisce la redazione di Nintendo. Breve introduzione storica ed intervista ad un rappresentante di Konami di Japan che parla di organizzazione delle filiali internazionali e nuovi progetti riguardanti le console Nintendo. – Ritenendolo responsabile dell'avanzata di Sega nel mercato USA, Nintendo siliura il presidente di NoA Minoru Arakawa sostituendolo con Howard Lincoln. – Si aggrega alla redazione Massimiliano "Juza" Diaco. **Recensioni:** Super Metroid (93%), Super Power Baseball (88%), The King of Dragons (87%), Illusion of Gai (91%), The Chaos Engine (70%), Sonic Blastman 2 (85%), Choplifter 3 (81%).

superconsole 05 - giugno 1994



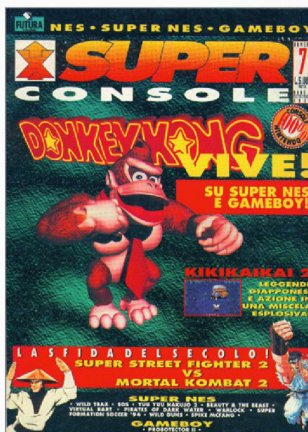
Di ritorno dall'Inghilterra, Simone Crosignani rivela le poche novità presentate all'ECTS '94 Spring. Nell'ambiente si inizia ad avere la sensazione di una certa inutilità di questa manifestazione. – Super Console intervista Shigeru Miyamoto che rivela alcune curiosità sul suo passato ma non si sbottona molto riguardo al futuro. – L'imminente arrivo dei mondiali di calcio non poteva lasciare indifferente la redazione, che realizza uno speciale sulle simulazioni calcistiche. Il primo FIFA per SNES riceve un onesto 76%. – Nintendo annuncia la sua alleanza con Williams e Rare con cui sta lavorando per realizzare il primo titolo arcade basato sulla tecnologia Project Reality. **Killer Instinct.** – Rivelata l'interfaccia che permetterà di giocare i titoli Game Boy a colori su SNES, chiamata Super Game Boy. – Atari è in seri problemi economici, nel '93 ha totalizzato perdite per 80 miliardi di lire. – Capcom perde la causa per plagio intentata nei confronti di Data East dopo l'annuncio dello streetfighteriano *Fighter's History*. – Debutta su Super Console la rubrica degli annunci, ironicamente battezzata *Primo Pleda*. **Recensioni:** Eye of the Beholder (63%), Kick Off 3 (84%), Muscle Bomber (70%), Ranna 1/2 The Final Battle (84%), Super Bomberman II (88%), Knights of the Round (85%).

superconsole 06 - luglio/agosto 1994



La redazione è scossa, come il resto del mondo videoludico, dalla notizia di un add-on chiamato Nintendo VR, con il quale gli utenti SNES potranno potenziare la loro console a 32bit e addirittura godere di un sistema di realtà virtuale. In realtà si tratta di un pensoso tentativo della casa di Mario di adombrare il lancio in pompa magna del 32X, add-on per Megadrive presentato qualche settimana prima. I sogni di un futuro trentaduebitario per SNES saranno bruscamente interrotti qualche mese dopo con l'annuncio di Virtual Boy. – La grande N continua a stipulare accordi per preparare il terreno al suo Project Reality, questa volta è il turno di DMA. – Prendi il via da questo numero la rubrica Q&A gestita da Matteo Bittanti, inserita per offrire il giusto spazio alle domande tecniche dei lettori. – Tra le recensioni spiccano le sei pagine dedicate all'edizione '94 di J. League Excite Stage per SNES (92%), simulazione calcistica che diventerà il gioco preferito dalla redazione fino all'arrivo di Perfect Eleven. – La versione giapponese di Final Fantasy VI prende "solo" (82%) per via della barriera linguistica che ne pregiudica la giocabilità. Altri tempi... **Recensioni:** World Heroes 2 (67%), Cotton 100% (80%), Kunio Kun Tachi no Banka (85%), Fighter's History (88%), Dragon (79%).

superconsole 07 - settembre 1994



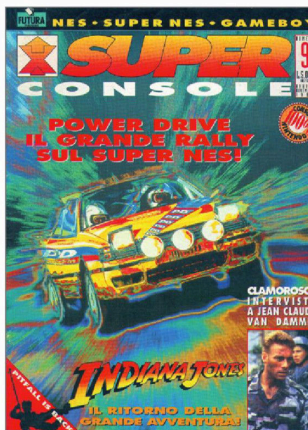
Ad otto mesi dalla nascita della rivista viene apportato il primo rinnovamento grafico che coinvolge la copertina e contenuti interni. Viene reintrodotta l'editoriale, assente nei precedenti cinque numeri, in cui si rimpiange l'estate appena trascorsa e si esalta l'edizione estiva del CES '94. – In occasione del *Consumer Electronics Show* di Chicago, Nintendo svela il vero nome di Project Reality presentandolo come Ultra 64. La versione arcade del sistema viene annunciata per la fine del '94 mentre quella casalinga è prevista per l'autunno '95. Si sprecano gli elogi alla nuova macchina da parte dei dirigenti Nintendo. Alcuni addetti al settore sentono però puzza di vapore. – Il ritorno del re della giungla Donkey Kong viene festeggiato con due pagine di speciale in cui si illustrano le prime informazioni relative al promettente *Donkey Kong Country* di Rare per SNES. – Intervistato da Super Console, Alan Walsman di Sony Imagesoft profetizza una selezione naturale dei sistemi ludici di nuova generazione che condannerà i più deboli, lasciando il vincitore in una lotta di monopolio. – Un breve speciale viene dedicato all'uscita di Super GameBoy. **Recensioni:** Wildtrax (85%), Street Fighter II The New Challengers (94%), Kikikaikai 2 (90%), Mortal Kombat II (95%), Wild Guns (90%).

superconsole 08 - ottobre 1994



L'edizione autunnale dell'ECTS londinese si è rivelata più soddisfacente rispetto a quella primaverile. Per SNES hanno ben impressionato *ClayFighter 2 Judgment Clay*, *Batman Animated Series* e *The Lion King*. – Stranamente assente all'ECTS *Donkey Kong Country*, comunque soggetto di una dettagliata anteprima di tre pagine, grazie alla collaborazione con Nintendo Magazine System. L'articolo è accompagnato da un'intervista alla ancora poco conosciuta Rare in cui si discute dei precedenti lavori del team, della realizzazione di DKC e del loro coinvolgimento nel progetto Ultra 64. – Il CD-ROM per SNES ritorna a far parlare di sé. Le ultime indiscrezioni lo descrivono come una macchina dotata di processore RISC a 32bit e chip SFX II dedicato alla gestione della grafica tridimensionale. – Con due speciali Super Console si occupa di cinema e di coin-op, parlando della lavorazione del film dedicato a *Street Fighter* e del nuovo picchiaduro cartonesco intitolato *Darkstalkers*. – Il preview code di *Pitfall The Mayan Adventure* per SNES lascia esterrefatta la redazione per via della qualità delle animazioni. **Recensioni:** Sparkster (92%), Fatal Fury Special (89%), Samurai Spirits (80%), PC Kid (89%), Breath of Fire (83%), Super Adventure Island 2 (87%), Maximum Carnage (81%).

superconsole 09 - novembre 1994



Il progetto Ultra 64 sembra farsi ancora più concreto quando arrivano le prime foto di *Cruis'N USA*, che Acclaim ha già assicurato in esclusiva per la nuova console Nintendo. – Fanno capolino i primi titoli Saturn e PlayStation: vengono mostrate le immagini di *Daytona USA* e *Ridge Racer* per metterle a confronto con l'anzianamente sopravvalutato gioco di guida Acclaim. – Nintendo ritratta la notizia dell'add-on per SNES, annunciando che in realtà il VR32 consiste in una console portatile a 32bit dotata di visore a cristalli liquidi. Si attende impazientemente l'imminente *Shoshinkai Festival* per scoprire quale meraviglia si appresta a lanciare la grande N. – Si ritorna a parlare delle trasposizioni cinematografiche di *Street Fighter II* proponendo un articolo relativo alla prima di *Street Fighter The Animated Movie* ed una intervista al protagonista di *Street Fighter - Side Final*, Jean Claude Van Damme. L'attore fa un accenno al picchiaduro Capcom ispirato al film. – I Ravetto Bros. Fabio e Marco si uniscono alla ciuma di Super Console. **Recensioni:** Street Racer (90%), The Lion King (80%), Pitfall The Mayan Adventure (93%), Star Wars The Return of The Jedi (92%), Earthworm Jim (92%), Bubsy 2 (82%), Dragon Ball Z 3 (87%), Indiana Jones (80%), NBA Live 95 (92%).

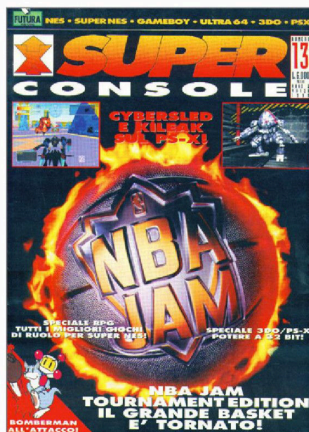
superconsole 10 - dicembre 1994



Ha inizio la dominazione Konami nell'ambito delle simulazioni calcistiche. **World Soccer Perfect Eleven** conquista i cuori della redazione, la copertina di *Super Console* e sei pagine di recensione, ottenendo 92%. - Nintendo inizia a sentire il fiato di Sega e Sony sul collo. Per indorci coraggio e rincuorare i suoi fan, NoA spara a raffica notizie bomba (Ultra 64 a settembre '95 per 250.000 lire e lettore CD-ROM aggiuntivo dato per certo) che si riveleranno poi infondate. - Annunciati per la nuova console Nintendo **Turok** e **Ultra Doom**. - Un ampio articolo riguardante il coin-op di **Killer Instinct**, analizza nel dettaglio struttura di gioco e caratteristiche dei personaggi. - Vengono rivelate le prime immagini dell'orrendo e giustamente cancellato **FX Fighter** per SNES. - Biomassa realizza uno speciale sul manga ispirati ai videogiochi con la collaborazione di Diego Cortese, che entrerà ufficialmente nella redazione due mesi più tardi. - Due le novità in ambito redazionale: la foliazione è incrementata di 16 pagine e viene lanciato il primo *Super Console Awards*, realizzato con l'aiuto dei lettori.

Recensioni: Donkey Kong Country (93%), Super Parodius (88%), Demon's Blazon (86%), Micro Machines (91%), Cannon Fodder (87%), Syndicate (85%), Vortex (88%), Batman and Robin (92%).

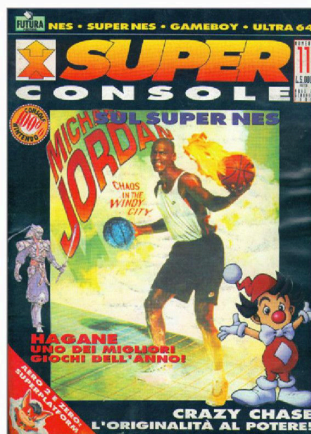
superconsole 13 - marzo 1995



Debutta su *Super Console* la rubrica *PlayStation Fan* curata da Matteo Bittanti, lo spazio dedicato alle novità relative alla neonata console Sony. In questo primo appuntamento viene analizzata la situazione attuale di PlayStation, che non appare particolarmente rosea. La rivale Sega ha già piazzato 500.000 Saturn contro 300.000 macchine vendute da Sony. A parte eccezioni quali **Ridge Racer**, **Toshinden** e **Motor Toon GP**, i primi titoli si rivelano delle delusioni. L'hardware PlayStation viene comunque definito promettente e ci si augura che le future produzioni, di cui vengono mostrate alcune foto, risultino più soddisfacenti. - Prende il via anche *3DO Gallery* realizzata da Fabio Ravetto, in questo numero vengono proposte brevi recensioni dei primi titoli della console di Trip Hawkins. - Arrivano le prime immagini del software di Virtual Boy. La redazione si dichiara poco entusiasta a riguardo: la grafica ottobitiana dei giochi non giustifica l'alto prezzo della console. - Otto pagine della rivista vengono dedicate agli RPG, con un riassunto dei migliori titoli per SNES e anticipazioni dei giochi in arrivo. - *Super Console* acquisisce un nuovo collaboratore: Massimo Ferrari.

Recensioni: Clay Fighter 2 (76%), Puzzle Bobble (85%), CyberSled (87%), Kileak The Blood (85%), Return of Fire (80%).

superconsole 11 - gennaio 1995



Esaltata dal successo di **Donkey Kong Country**, Nintendo annuncia che vi sono in cantiere altri dodici titoli basati sulla tecnologia Advanced Computer Modelled. - Alto Shoshinkai di Tokyo la grande N presenta ufficialmente il progetto VR32 con il nome di Virtual Boy. Le ottimistiche previsioni di vendita di Nintendo sono di commercializzare 3 milioni di unità e 14 milioni di cartucce entro marzo 1996. La stampa giapponese appare molto critica sul prodotto, che di virtuale ha ben poco. - La società texana esperta in simulazioni di volo Paradigm Simulation annuncia di essere al lavoro - in collaborazione con Nintendo - su un nuovo titolo per Ultra 64 prodotto da Shigeru Miyamoto (che si rivelerà poi essere *Pilotwings*). - *Super Console* mostra le prime foto del picchiaduro poligonale **Tekken** di Namco, confermando la sua conversione per PlayStation ed augurandosi che venga realizzata anche per Ultra 64. - Brevi anticipazioni di una pagina rivelano i dettagli di due importanti titoli Square per SNES: **Chrono Trigger** e **Front Mission**.

Recensioni: Uniracers (79%), Ganbare Goemon 3 (91%), Kid Klown in Crazy Chase (86%), Hagané (91%), Power Instinct (73%), Michael Jordan Chaos in the Windy City (84%), Nosferatu (88%), Zero the Kamikaze Squirrel (86%), The Stone Protectors (85%).

superconsole 14 - aprile 1995



Continua a crescere l'entusiasmo per la nuova console Nintendo, la cui presentazione viene data per certa in occasione dell'imminente *Electronic Entertainment Expo* di maggio. Indiscrezioni fuoriscute dalla grande N, la definiscono come una macchina dotata di CPU, processore grafico e chip audio DSP a 64bit, 1250x1250 di risoluzione massima e capacità di generare 100.000 poligoni al secondo. Si ribadisce che la Nintendo, a differenza di Sega e Sony, vuole puntare sulla qualità dei titoli e non sulla quantità. Molti i titoli attesissimi annunciati: **Final Fantasy Quest**, **Ghoul N'Ghost 2**, **Super Street Fighter Double X**, **Castlevania**, solo pochi di essi però verranno ultimati.

- Tre pagine vengono dedicate allo sparatutto 3D per SNES **Starfox 2**, che promette grafica spettacolare (astronavi composte da cento poligoni), minore linearità rispetto al suo predecessore e modalità split-screen a due giocatori. - Nella rubrica *3DO Gallery* viene mostrata una serie di nuovi progetti per la console Panasonic tra cui **Wing Commander 3**, **Killing Time**, **PoliceNauts** e **Myst**. - Dalle prime pagine di *Super Console* viene cassato l'editoriale.

Recensioni: Kirby's Dream Course (80%), Addams Family Values (83%), Wonder Project J (89%), Super Tetris 3 (85%), Brandish (81%), Raiden Project (88%), Yu Yu Hakusho (79%).

superconsole 12 - febbraio 1995



I *Super Console Videogames Awards* celebrano il compimento del primo anno di vita della rivista con la designazione dei migliori prodotti ad aver visto la luce nell'arco dei dodici mesi precedenti. E' **Donkey Kong Country** a primeggiare tra tutti i candidati, aggiudicandosi ben 4 riconoscimenti tra cui il prestigioso titolo di "Gioco dell'Anno". **Virtual Bart** di Acclaim si distingue per (dai)meriti opposti, laureandosi come peggior videogioco del 1994. - MBF fa il punto della situazione con un reportage sul *Consumer Electronics Show*. Perplesità nei confronti del 32X, condotto lungo una sofferta agonia per mano di Sega stessa col sostegno di una politica contraddittoria. All'angolo opposto una smagliante Nintendo dominava lo show, ma non senza le sue magagne. Uno speciale sul Virtual Boy, infatti, faceva luce sulle caratteristiche della nuova creazione di Gumpel Yokoi, proiettando fatalmente altrettante ombre. - Nintendo sigla un accordo esclusivo con EON Productions per lo sviluppo di un gioco basato sul film GoldenEye. A curarne la gestazione nemmeno che la britannica Rare. - PlayStation muove i primi passi. Debuttano le prime recensioni di giochi per il sistema Sony.

Recensioni: Ridge Racer (94%), Toshinden (89%), Motor Toon Grand Prix (88%), Art Of Fighting 2 (91%), Megaman X2 (91%).

superconsole 15 - maggio 1995



In questo numero vengono rivelate le specifiche tecniche dell'IM2, l'espansione (prima nota col nome in codice di "Bulldog") progettata dai tecnici Matsushita per conto di 3DO: basato su PowerPC 602, CPU RISC a 64bit settata ad una frequenza operativa di 66MHz, il giungla tecnologico avrebbe permesso alla console di Trip Hawkins di manipolare ben 700.000 poligoni al secondo sottoposti ai più sofisticati effetti speciali in fatto di grafica tridimensionale. Prestazioni che non avrebbero temuto il confronto con qualsiasi avversario presente sul mercato, Ultra64 incluso. Il fantomatico progetto (è il caso di dirlo) non avrebbe mai visto la luce del sole per restare sospeso nel limbo del mito. - La prima parte della *Nintendo Story* illustra gli albori della casa fondata da Fusajiro Yamauchi. Specializzata nella produzione di carte da gioco, la compagnia avrebbe operato la svolta del destino solo sotto la guida del pronipote Hiroshi Yamauchi. - Al fine di ingannare l'attesa ormai insostenibile per l'imminente lancio di Ultra64 (previsto in Giappone a settembre dello stesso anno), un articolo propizietorio chiarisce il significato di numerosi termini tecnici descrittivi delle meraviglie grafiche della console.

Recensioni: Super Turrican 2 (91%), Front Mission (92%), Rockman 7 (91%), Tekken (95%).

superconsole 16 - giugno 1995



Per distrarre la stampa dalla mancata presenza dell'Ultra 64 all'E3, Nintendo rilascia una foto della versione definitiva della console oltre che la solita paccottiglia di immagini in CGI. Il debutto della macchina viene rimandato alla fine dell'anno, sembra per mancanza di software pronto. Super Console dedica all'evento tre pagine fitte di testo scritto con caratteri illipuziani, in cui si possono trovare un aggiornamento sulle specifiche ed altri dettagli sulla macchina (si ipotizza la sostituzione del futuro CD-ROM con un'unità a dischi ottici). – Square conferma lo sviluppo di **Secret of Mana 2** mostrandone alcune immagini. – Complice l'E3, lo spazio dedicato alle news PlayStation aumenta vertiginosamente passando a sette pagine, segno del crescente interesse delle software house verso questa console. L'attenzione maggiore è rivolta a **Jikkyoo Soccer Winning Eleven**, che ci si augura si riveli un degno successore di **Perfect Eleven**. – Sony fissa per il 9 settembre 1995 il lancio statunitense di PlayStation al prezzo di 299 dollari. Vengono investiti quaranta milioni di dollari per la campagna promozionale.

Recensioni: Theme Park (90%), Metal Warriors (88%), Super Drift Out (85%), Chrono Trigger (90%), Super Bomberman 3 (90%), Jumping Flash (84%), Gunners Heaven (78%), Gex (91%).

superconsole 19 - ottobre 1995



Nintendo rettifica per l'ennesima volta le date di uscita della sua nuova console, ora prevista per il 21 dicembre in Giappone ed il 29 marzo in Occidente. Super Console pubblica una foto stilizzata del pad trapecista dai laboratori della grande N che si rivelerà molto vicina a quella originale. Si continua a parlare di specifiche fantasmagoriche, ma non viene mostrata nessuna foto di gioco. Indiscrezioni affermano che in America la console verrà rinominata Nintendo 64. La proiezione di una clip di **Final Fantasy** al Siggraph sembra confermare la realizzazione di un nuovo episodio della saga per U64. – Sony commercializza in Giappone una nuova versione di PlayStation priva dell'uscita S-Video, ma dal prezzo ridotto a 29.000 yen. – Capcom distribuisce le prime foto di **Bio Hazard**, Takara rivela **Toshinden 2**. – Diego Cortese mette in serio rischio i propri occhi sperimentando il Virtual Boy. Lo speciale che ne segue denuncia la scarsa qualità grafica e sonora, oltre che la scomodità del visore. La media dei voti dei giochi recensiti si assesta su un mediocre 70%. – Il 19 è l'ultimo numero della rivista che vede la collaborazione di Pierfranco Merenda.

Recensioni: Dracula XX (83%), Philosoma (80%), Street Fighter Real Battle on Film (72%), Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 (76%), Wing Commander 3 (81%).

superconsole 17 - luglio/agosto 1995



Si parla di Ultra 64 in una lunga intervista al presidente della Paradigm, Ron Toupal. Alla richiesta di spiegazioni circa l'assenza della console all'E3, Toupal conferma le voci che imputavano la cancellazione della presentazione ad una non sufficiente ottimizzazione dei giochi da mostrare, in quanto la grande N esige la massima qualità dai suoi prodotti. L'hardware alla base di U64 viene definito come straordinario: "Abbiamo a disposizione una tecnologia che fino a poco tempo fa costava mille volte di più," confida Toupal. E' lasciata intendere la possibilità che in futuro venga realizzato un sistema di realtà virtuale per la console. – Secondo Sony, il numero di titoli per PlayStation commercializzati in Giappone supera i quattro milioni. – Nonostante il recente Tokyo Toy Fair sono poche le novità di particolare rilievo: nuove immagini dei sequel di **Donkey Kong Country**, **Breath of Fire** e **Secret of Mana** per SNES. Aggiornamenti su **Syndicate Wars**, **Demolish'em Derby** (sic) ed il poco promettente **Darkstalkers** per PlayStation. – Vengono pubblicate estese anticipazioni in merito a **Killer Instinct**, **Earthworm Jim 2** e **Castlevania Vampire's Kiss** per SNES.

Recensioni: Earthbound (90%), Lady Stalker (87%), Judge Dredd (84%), Sim City 2000 (79%), Tetris & Dr Mario (70%), Magic Beast Warriors (65%).

superconsole 20 - novembre 1995



La copertina del numero 20 di Super Console viene dedicata al "nuovo miracolo calcistico della Konami" **International Superstar Soccer**, la cui recensione si estende per cinque pagine chiudendosi con un eccellente 96%. – Arrivano le prime immagini ed informazioni relative a **Super Mario RPG**, gioco di ruolo realizzato da Nintendo con la collaborazione di Squaresoft. Al primo Mario "tridimensionale" (anche se si trattava di grafica isometrica basata sulla tecnologia ACM) viene dedicata un'anteprima di due pagine. Stando a quanto scritto nell'articolo ad opera di MBF, Nintendo e Square sembrano inseparabili: "La Nintendo possiede il 25% delle azioni della casa nipponica, e questo spiega perché non vedrete mai un gioco Square per una console che non abbia il marchio Nintendo". – Nikkei English News rivela la nascita di una società nata dalla collaborazione tra Nintendo, Squaresoft e Just System Corporation volta a realizzare un network per U64 in grado di offrire servizi di vario tipo, dai giochi alle informazioni multimediali. – Sony fissa per il 22 settembre il lancio giapponese del cavo di connessione per PlayStation.

Recensioni: Zoop (90%), FIFA '96 (93%), Boxer's Road (88%), Rayman (93%), Mortal Kombat 3 (93%), Space Hulk (88%), ESPN Extreme Sports (85%).

superconsole 18 - settembre 1995



Dopo Paradigm, Super Console si rivolge a Rare in cerca di informazioni riguardo l'Ultra 64 e per soddisfare la curiosità circa gli sviluppi di **Killer Instinct** e **Donkey Kong Country**. Com'era prevedibile, riguardo il primo argomento riceve le solite affermazioni esaltate. Rare dichiara inoltre di avere in cantiere un titolo importante per SNES, che sarebbe assurdo ignorare vista la sua notevole base installata. – Nintendo, Sega e Sony annunciano di non voler partecipare al Consumer Electronics Show di Las Vegas, preferendo l'E3 di Los Angeles. Il CES è sempre più in crisi. – Acclaim si assicura i diritti di distribuzione dei titoli Capcom per SNES negli USA. – Namco annuncia la conversione di **Tekken 2** per PlayStation. Viene ufficializzato il lancio di PlayStation in Europa per il 24 settembre, con la promessa che entro Natale saranno disponibili ben cinquanta titoli. – Il coloratissimo platform per PlayStation **Rayman** di Ubisoft si merita un'anticipazione di una pagina, mentre alle novità riguardanti l'atteso **Yoshi Island** ne vengono dedicate quattro. – **Winning Eleven** per PlayStation arriva finalmente in redazione lasciando però un po' delusi (85%).

Recensioni: Primal Rage (89%), Ogre Battle (69%), Warios Woods (84%), Ace Combat (90%), Mobile Suit Gundam (84%), Demolition Man (83%).

superconsole 21 - dicembre 1995



Una raggiante Nintendo annuncia con malcelato orgoglio la commercializzazione del suo miliardesimo videogioco a partire dall'inizio delle sue attività, per una media di tre al minuto. Un risultato da Guinness dei primati: allineando tutte le cartucce vendute dalla casa di Kyoto sin dai primi anni '80, si otterrebbe una linea lunga due volte e mezzo quella equatoriale. **Super Mario Bros** è il titolo dal più alto tasso di penetrazione, con oltre quaranta milioni di pezzi venduti in dodici anni. A **Donkey Kong Country**, invece, la palma di gioco meno propenso a stazionare sugli scaffali dei negozi. Ben due milioni di esemplari del primato Rare si volatilizzano in appena cinque settimane, segnando un nuovo precedente. – Speculazioni su **GoldenEye** e una probabile versione di **Quake** fanno da aperitivo alle immagini di **Final Fantasy VII** per Nintendo 64 tratte da una dimostrazione avvenuta nella comice del Siggraph Show. Per quanto ancora in uno stato embrionale, le potenzialità di quanto visto (una sequenza con l'invocazione di Bahamut) non mancano di scaldare gli animi degli astanti. L'esclusiva verrà soffita da Sony di lì a poco.

Recensioni: Warhawk (86%), Hermie Hopperhead (69%), Seiken Densetsu 3 (92%), Secret of Evermore (91%), Donkey Kong Country 2 (94%), Earthworm Jim 2 (90%), Toukon Retsuden (89%).

superconsole 22 - gennaio 1996



Nintendo presenta ufficialmente l'Ultra 64, rinominato Nintendo 64, allo Shoshinkai, evento a cui Super Console dedica dodici pagine. La data di uscita della console in Giappone e Stati Uniti viene nuovamente rimandata al 21 aprile a causa di ritardi nello sviluppo del software, tant'è che dei quattordici titoli mostrati solo due erano giocabili (Super Mario 64 e Kirby). Grande interesse suscita il singolare design del pad della console. Le immagini in CG mostrate durante i mesi precedenti lasciano il posto a meno scenografiche foto di gioco relative ai titoli confermati per la console. *Zelda 64*, *Final Fantasy* e *Dragon Quest VII* vengono annunciati per l'unità a dischi ottici. Nel corso della conferenza stampa, il presidente di Nintendo Hiroshi Yamauchi evoca il Nintendo 64 come salvatore del mercato e dichiara non ancora defunti i sistemi SNES e Virtual Boy. – Sony afferma di avere problemi a soddisfare le richieste di hardware e software di PlayStation, incrementate nel periodo natalizio. – Konami annuncia *Dracula X* per PlayStation. – Viene dato il via alla seconda edizione del Super Console Video Games Award

Recensioni: *Final Fight 3* (79%), *Doom* (90%), *Ridge Racer Revolution* (92%), *Thunderhawk 2* (82), *Criticom* (90%), *Micro Machines Turbo Tournament* (93%), *Killing Time* (80%).

superconsole 25 - aprile 1996



Nell'edizione '96 di Super Console Videogames Awards, stilata da Marco Del Bianco, i lettori della rivista premiano i migliori giochi per SNES e PlayStation (*Donkey Kong Country 2* e *Tekken*), la migliore softwarehouse (Namco), miglior coin-op (*Killer Instinct*) e la "beotata" dell'anno (Virtual Boy). – Nelle news Nintendo viene ufficializzato il posticipo a giugno del lancio giapponese di N64. – L'ormai chiaro fallimento di Virtual Boy porta Nintendo a diffondere le prime indiscrezioni sul successore a 32bit di Game Boy, che pare verrà distribuito nel '96. Gunpei Yokoi, ideatore di Virtual e Game Boy, viene relegato in una posizione simbolica dove non possa più provocare danni. – 64DD inizia a puzzare di Mega CD e Squaresoft dichiara di voler sviluppare giochi anche per le console concorrenti a Nintendo. – La "console concorrente" cui Squaresoft dedica la propria attenzione è PlayStation, per cui viene annunciato a sorpresa *Final Fantasy VII*. Super Console assegna al colossale RPG Square due pagine di anteprima. – Lucasarts diventa third party Sony annunciando *Rebel Assault II* ed il remake dello storico *Ballblazer*.

Recensioni: *Gun Hazard* (90%), *Hyper Crazy Climber* (82%), *Alien Trilogy* (93%), *Descent* (90%), *Myst* (82%), *Gex* (80%), *Bahamut Lagoon* (86%), *Super Mario RPG* (83%), *Sidewinder* (79%).

superconsole 23 - febbraio 1996



Super Mario 64 continua a magnetizzare l'attenzione di Super Console, che gli dedica un'anteprima che coinvolge anche altri attesissimi titoli per N64 (*Mario Kart*, *Pilotwings* e *Star Fox*). Al suo interno vengono mostrate le prime immagini di *Goldeneye*, che da gioco d'azione con tecnologia ACM per SNES diventa un FPS per N64. – Viene pubblicata una lunga intervista a Yoshio Hongo e Yasuhiro Minagawa, rispettivamente vicedirettore delle Relazioni Pubbliche e direttore del Dipartimento Affari Generali di Nintendo. Si discute di Super Mario RPG, Mario Kart 2, dei rapporti (ancora buoni) con Squaresoft, di N64 e del povero Virtual Boy. – Nintendo fissa per il Natale '96 l'uscita del 64DD – Alan Taylor, manager della compagnia THE che distribuisce i prodotti Nintendo in Inghilterra, viene licenziato per aver dichiarato disponibile N64 in Europa dal 29 aprile. – Durante una conferenza stampa, EA si dichiara convinta della possibilità che PlayStation si ritagli rapidamente il 30% del mercato videoludico. Ne consegue la conferma del suo pieno supporto alla console. – Sony annuncia *FIA Formula 1* per PlayStation.

Recensioni: *Toshinden 2* (90%), *Street Fighter Zero* (93%), *In The Hunt* (87%), *Krazy Ivan* (87%), *Assault Rigs* (78%), *Ganbare Goemon 4* (91%), *Breath of Fire II* (92%), *Parodius 3* (86%).

superconsole 26 - maggio 1996



Resoconto riguardante i coin-op presentati a Enada '96, fiera ospitata sui soleggiati lidi di Rimini. La totale defezione di Capcom è solo in parte compensata dalla invadente presenza di Namco, primadonna intenta a dare visibilità ai suoi titoli per le schede System 11 e Super System 22 (*Soul Edge* e *Dirt Dash* su tutti). Segue a ruota Sega, con una ricca proposta di giochi sviluppati su Model 2. – Il lancio di Nintendo 64 si avvicina: in quel di San Mateo, Eric Johnson fa da cicerone ai lettori di Super Console guidandoli alla scoperta del loro nuovo *Star Wars: Shadow of the Empire*, realizzato in esclusiva per il 64bit Nintendo. L'attenzione del programmatore statunitense si concentra sugli aspetti resi possibili solo grazie all'impiego delle caratteristiche precipe della nuova console della grande Enne, come Load management e Z-buffering. – Diluvio di immagini per Super Mario 64, seguito dalle anteprime di *Pilotwings* e *Turok Dinosaur Hunter*. – La rubrica mensile PlayStation Fan testimonia invece la crescita febbrile dell'offerta ludica del 32bit Sony con una panoramica sui titoli più promettenti in fase di sviluppo. Tra questi: *Popolocrois Garden*, *Final Fantasy VII* e *Mortal Kombat Trilogy*.

Recensioni: *Tekken 2* (96%), *The Need For Speed* (92%), *Resident Evil* (94%), *PoliceNauts* (80%).

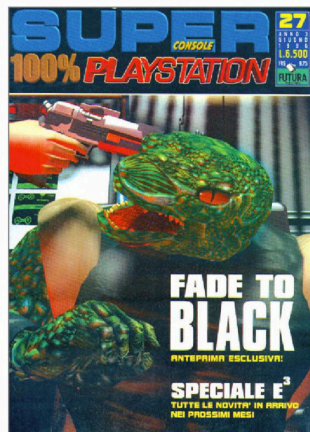
superconsole 24 - marzo 1996



La redazione rimane scossa e delusa dall'ennesimo posticipo della data di uscita di N64. Nel consueto ampio spazio dedicato alle news Nintendo, viene rivelato che la console sarà disponibile in America per il 30 settembre e si riferisce l'indiscrezione che darebbe in ritardo anche il lancio in Giappone. In un breve articolo, Matteo Bittanti analizza le possibili conseguenze di questo continuo protrarsi del debutto di N64 dichiarandosi dubbioso sul successo del sistema. – Super Console non è l'unica ad essere infastidita dal comportamento della grande N: Squaresoft minaccia di voler interrompere la sua collaborazione con Nintendo per "inconciliabili differenze di vedute". Qualche giorno più tardi ritratta parzialmente dichiarando di "osservare con interesse lo sviluppo del 64DD". La frittata però è fatta. – In un'intervista con Namco vengono svelati dettagli sullo sviluppo di *Ridge Racer Evolution* e pubblicate nuove foto di *Tekken 2*. – Bio Hazard riceve una prima breve preview. – In PlayStation Fan viene mostrata la prima immagine di un promettevole gioco d'azione Eidos intitolato *Tomb Raider*. – 3DO e alla frutta e 3DO Gallery cessa di esistere con questo numero.

Recensioni: *Dragon Quest VI* (82%), *Actua Soccer* (75%), *Gunbird* (84%), *SD Great Battle V* (88%), *Toy Story* (90%).

superconsole 27 - giugno 1996



Il numero 27 segna un momento fondamentale nell'evoluzione della rivista. Super Console compie una mutazione di stile e contenuti, trasformandosi in "SPC – La prima rivista indipendente dedicata a PlayStation". La redazione passa sotto il comando di Simone Crosignani ed ottiene i diritti della rivista UK "Play+". – La rubrica delle news, rinominata *PlayWorld*, è interamente occupata dal reportage sull'E3, nel quale vengono illustrati decine di giochi PlayStation tra cui *Wipeout XL*, *Destruction Derby 2*, *Crash Bandicoot*, *F1* e *Contra: The Legacy of Wars*. – Namco e Psygnosis si dichiarano infastiditi dall'eccessivo egolismo espresso da Sony e ribadiscono fermamente la loro volontà di rimanere software house multiplatforma. – Nintendo presenta N64 all'E3, in risposta il prezzo di Saturn e PlayStation negli USA viene abbassato a 199 dollari. – Nella neonata rubrica *One-to-One*, Super Console chiacchiera con il leader del reparto produzione di Virgin, Sean Brennan. La discussione abbraccia un vasto numero di argomenti, dalle pubblicità dei prodotti Virgin (accusate di essere troppo turbanti) alle critiche mosse a Sony riguardo alla produzione del CD. – Cover Story di sette pagine dedicata a *Fade to Black*.

Recensioni: *Jumping Flash 2* (88%), *NBA Live '98* (88%), *Actua Golf* (81%), *Rockman X3* (72%).

superconsole 28 - luglio/agosto 1996



Nelle pagine di *Playworld* viene segnalata l'insoddisfazione dimostrata da Sony durante il PlayStation Expo '96 riguardo alla carenza di originalità dimostrata dalle software house giapponesi. La stigliata ha generato forte malcontento tra i programmatori nipponici. Si prevedono tempi duri per Sony, povera di team interni, se si verifica un assottigliamento del third party. – Hudsons e Warp rompono i rapporti con Sony. – Viene lanciata in Giappone la collana di titoli Budget "PlayStation The Best" – Datel commercializza al prezzo di 150.000 lire un lettore che consente di trasferire i propri salvataggi su dischetti. La periferica godrà di scarso successo commerciale a causa della sua estrema lentezza. – *Super Console* intervista Rod Cousins. Il presidente di Acclaim sottolinea l'importanza commerciale dei tie-in per attrarre il pubblico di massa modaiolo e si dichiara non minacciato dall'ingresso nel mercato di major hollywoodiane quali Fox o MGM (atteggiamento che si rivelerà fallimentare). – Esordiscono le rubriche *Big In Japan* di Diego Cortese e *Cogito ergo Sony* di Matteo Bittanti (questo mese dedicato a Net Yaroze).

Recensioni: *Space Hulk* (87%), *Skeleton Warriors* (81%), *Transport Tycoon* (90%), *Fade to Black* (92%), *Blazing Dragons* (81%), *Motor Toon GP 2* (95%).

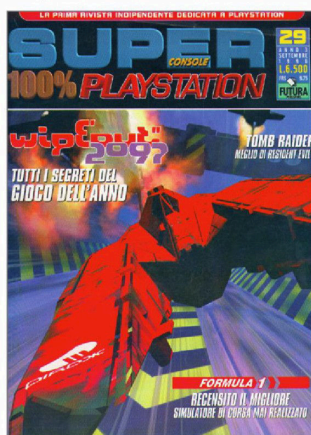
superconsole 31 - novembre 1996



Il *Tokyo Game Show '96* domina lo spazio riservato al *Big In Japan*. La bizzarria di *Parappa the Rapper* emerge prepotentemente insieme all'originalità di *SweepStation Deep*, altro titolo Sony pensato per essere giocato con il Glasstron, un inquietante visore multimediale per cui non sarebbero state sviluppate altre applicazioni di rilievo. – Il ritardo di *Castlevania: Symphony of the Night* sembra essere uscito dal tunnel di uno sviluppo decisamente sofferto ed è ormai in dirittura d'arrivo. – Imminente l'introduzione di *Rage Racer*, forse l'episodio più amato dell'intera serie. – Ian Stewart, leader di Grem-lin, illustra le caratteristiche del sequel di *Reloaded*, uno dei titoli più venduti dello scorso Natale. Si sarebbe rivelato un fiasco clamoroso. – Intervista a Bill Lennon circa l'operato censorio dell'Advertising Standard Authority (ASA) nei confronti dei messaggi promozionali ritenuti oltraggiosi. Lo speciale *Chi controlla i controllori?* si propone di indagare sulla pertinenza e soprattutto convenienza degli interventi di un simile organo. Proposti esempi di pubblicità shock: bagno di sangue per *Resident Evil*, ed epistassi estrema per due teenager dopo aver giocato a *WipeOut*.

Recensioni: *Destruction Derby 2* (94%), *Star Gladiator* (87%), *Twisted Metal 2* (88%), *Broken Sword* (86%).

superconsole 29 - settembre 1996



"Non sottovalutate la potenza di PlayStation" consiglia l'editoriale di questo mese, citando lo slogan pubblicitario di Sony. Dopo aver venduto 500.000 N64 nella settimana del lancio nipponico, Nintendo si appresta a conquistare il mercato americano, ma PlayStation è pronta alla sfida con numerosi giochi promettenti in arrivo a cui *Super Console* dedica largo spazio. – Ad un anno dall'uscita di PlayStation in Italia, la redazione intervista Corrado Buonanno. Il presidente di Sony Electronic Publishing afferma che sono 44.000 le PlayStation distribuite in Italia e si prevede di raggiungere le 65.000 unità a fine anno. Si dichiara per nulla intimorito da concorrenza e importazione parallela ed annuncia misure drastiche contro la pirateria. – Il presidente di SCEA Jim Whims viene siliato e sostituito con il giapponese Shigeo Maruama. – Si vocifera che Sony abbia cancellato almeno settanta titoli reputati qualitativamente insufficienti. Capcom e Vic Tokai avrebbero minacciato di abbandonare PlayStation. – Per incrementare la qualità dei giochi, Sony diffonde le specifiche tecniche del processore GTE Geometry Engine di PlayStation. – Vengono Annunciate *Tekken 3* e *Resident Evil 2*.

Recensioni: *Formula 1* (94%), *Track and Field* (91%), *Die Hard Trilogy* (81%), *King's Field 3* (86%), *King of Fighters '95* (92%).

superconsole 32 - dicembre 1996



Matteo Bittanti pubblica un dibattito epistolare avuto con Marcello Cangialosi sul ruolo della critica videoludica. – Nel *Matt's Gossip* i primi riferimenti a PlayStation2. Kutaragi sarebbe al lavoro sulla nuova piattaforma da gioco, il cui nome in codice è un aliprete Project Highlander. – Nel *Big In Japan* vengono passate in rassegna ben tre fiere giapponesi: *Jamma Show*, *Tokyo E3* e *PlayStation Expo*. Quest'ultima si rivela la più interessante ed elucida l'equivalente nipponico dell'E3, che con l'omonimo americano condivide solo il nome. – Sulla scia del controller introdotto da Miyamoto, Sony presenta un nuovo joystick che si differenzia dal modello ispiratore per la presenza di due leve analogiche. Verrà rimpiazzato dal Dual Shock. – Prima immagine di *Street Fighter 3*. – Un raduno di sviluppatori tra cui Richard Joseph (Audio Interactive), Chris Nicholls (EA) e Tim Wright (ex-Psygnosis) indaga sulla commissione tra musica e videogiochi. – Nello speciale *Acquisti di Natale* vengono elencati i campioni del periodo natalizio europeo con stralci dei commenti stilati in sede di recensione.

Recensioni: *FIFA '97* (88%), *Disruptor* (80%), *Cool Boarders* (90%), *X2* (93%), *Arc The Lad 2* (90%), *Pandemonium* (92%), *Soviet Strike* (84%), *Tomb Raider* (91%), *Legacy Of Kain* (75%), *Command and Conquer* (93%).

superconsole 30 - ottobre 1996



PlayStation al centro delle attenzioni degli sviluppatori di tutto il mondo: lo speciale sull'*ECTS* tenutosi a Londra dall'8 al 10 settembre non lascia dubbio alcuno in proposito. – *Crash Bandicoot*, *Tomb Raider*, *Soviet Strike*, *Soul Edge*, *X2*, *Destruction Derby 2*, *WipeOut 2097*, *Micromachines V3* e tantissimi altri testimoniano l'eccellente lavoro svolto da Sony per rendere la sua console terreno di sviluppo ambito e coltivato dai più importanti game designer. – In occasione del decimo anno di collaborazione tra Kojima e Konami, comincia la programmazione di *Metal Gear Solid*. – Capcom presenta una nuova scheda a 64bit battezzata CPS-3, che ospiterà l'agognato *Street Fighter 3*. – Nuove informazioni su *Bio Hazard 2* fanno capolino da Osaka. – Anteprima di sette pagine per *Soviet Strike*. Electronic Arts prova a rinnovare un franchise di successo senza tradire i fan conquistati nel corso degli anni. Spiega John Manley: "Volevamo principalmente reinventare il gioco sfruttando le caratteristiche di PlayStation. [...] Ci siamo chiesti quali fossero gli ingredienti vincenti e li abbiamo trasferiti in un contesto completamente nuovo". – Intervista ai creatori di *Tekken*.

Recensioni: *Street Fighter Zero 2* (94%), *Sim City 2000* (90%), *WipeOut 2097* (93%), *Tunnel B1* (89%), *Tobal n°1* (91%), *Crash Bandicoot* (92%).

superconsole 33 - gennaio 1997



I videogiochi fanno male? *Super Console* analizza la crociata contro il divertimento elettronico portata avanti da stampa ed associazioni di genitori in uno speciale di sette pagine. – Il *One to One* di questo mese è con Dave Perry, presidente di Shiny Entertainment. Si parla principalmente di *Wild 9* (che uscirà solo un anno e mezzo più tardi) durante il cui sviluppo David dichiara di aver incontrato problemi con la memoria limitata di PlayStation. – Sony presenta un modello di PlayStation dal colore bianco dedicato unicamente al mercato asiatico. La macchina differisce da quelle precedenti per la capacità di riprodurre i Video CD, formato molto diffuso in Cina. – Ispirata dal controller di Nintendo 64, Sony realizza un nuovo controller per PlayStation dotato di due stick analogici e vibrazione chiamato Dual Shock. – Sony decide di non vendere Psygnosis e le concede la possibilità di sviluppare per altre piattaforme. In compenso si assicura il diritto di commercializzare i titoli realizzati dalla casa di Liverpool per PlayStation. – Marcello Cangialosi scrive la sua prima recensione per *Super Console* assegnando 84% a *Rage Racer*.

Recensioni: *Winning Eleven '97* (83%), *Tempest X3* (92%), *Jet Moto* (84%), *Contra* (89%), *Firo & Klawd* (82%), *Robotron X* (67%), *In The Zone 2* (90%).

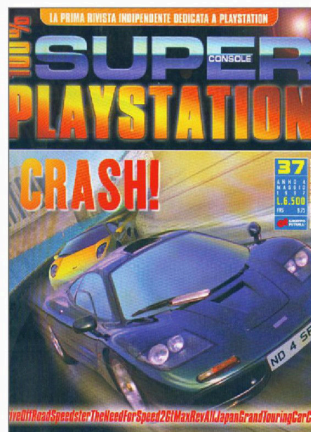
superconsole 34 - febbraio 1997



Super Console va a caccia d'insetti. In uno speciale che si estende per otto pagine, la redazione indaga sui bug dei giochi e sul procedimento, spesso superficiale, con cui viene eseguito il beta testing. Due addetti del settore, che desiderano rimanere anonimi, denunciano la tendenza delle software house a privilegiare il rispetto dei tempi di sviluppo alla qualità dei titoli. — Sony consolida il possesso delle filiali americane ed europee riunendole sotto il marchio SCEI, scelta attuata per avere un controllo migliore delle varie divisioni al fine di scongiurare situazioni impreviste (quali la carenza di hardware in Europa nel Natale '96). — Il numero di PlayStation nel mondo raggiunge i dieci milioni, contro i 6,4 di N64 e i 7 di Saturn. — Capcom posticipa da marzo ad agosto l'uscita giapponese di **Bio Hazard 2**. Lo scopo del ritardo è motivato dalla volontà di migliorare l'estetica del gioco in modo da differenziarlo maggiormente dal predecessore. — Emergono nuove indiscrezioni riguardo PS2, si parla di un processore RISC a 64bit R4000, lettore CD-ROM 4X (se non addirittura un DVD), e memoria RAM estesa. Massimo Ferrari termina la sua collaborazione con Super Console.

Recensioni: Soul Edge (93%), Tekshinden 3 (70%), Suikoden (80%), Vandal Hearts (89%), Rockman 8 (86%), Super Puzzle Fighter 2 X (82%).

superconsole 37 - maggio 1997



Con l'edizione 1997, a solo un anno dal suo debutto, il Tokyo Game Show è già diventato l'appuntamento videoludico più importante del Giappone. Sono 459 i titoli mostrati in fiera, di cui il 45% per PlayStation. — La Computer Entertainment Software Association (CESA) assegna i suoi Awards ai videogiochi più meritevoli in un evento che si configura come il corrispettivo della Notte degli Oscar. I titoli PlayStation si impongono in otto delle ventidue categorie presenti, mentre **Super Mario 64** si aggiudica il riconoscimento di miglior action game e **Nights** primizia in quelle relative al comparto tecnico (grafica e programmazione). — Simone "Didimo" Bregni inaugura la sua collaborazione con Super Console in *America's Most Wanted*, un resoconto a trecentosessanta gradi della situazione videoludica statunitense. — In pieno clima da console war, lo speciale *La Grande Sfida* accende gli spalti con un'analisi della lotta per la supremazia tra i tre colossi del divertimento elettronico. Confronti incrociati tra Nintendo 64, PlayStation e Saturn si accompagnano alle dichiarazioni di Andy Mee (Sega Europe), Alan Wesman (Sony) e Rob Bortland (TH-E, distributore ufficiale Nintendo in Gran Bretagna).

Recensioni: Castlevania X (93%), Exhumed (89%), Bushido Blade (90%), Total NBA '97 (93%).

superconsole 35 - marzo 1997



Realizzato un nuovo logo di copertina. — Il corrispondente estero per la prestigiosa testata inglese Edge, Nicholas Di Costanzo, estende la sua collaborazione anche a Super Console. — Sega e Bandai annunciano la fusione. Nasce una nuova società, chiamata fantasiosamente SegaBandai. Dichiarazioni contrastanti, quando non antitetiche, da parte degli esponenti delle due parti in causa creano il caos tra i fan circa la politica che la nuova compagnia intende perseguire. — Volanti, pistole, joystick, memory card, cavetteria e tutto quanto orbita attorno al mondo PlayStation viene passato al vaglio esaminatore di Super Console, in uno speciale teso a individuare pro e contro di tutte le periferiche in commercio. — L'uscita di **Final Fantasy VII** segna l'anno zero per gli RPG nipponici. La recensione del kolossal Square è supportata da uno speciale sulla storia della saga, dalle origini al trasloco su PlayStation, passando per le escursioni su console portatili. — Conclude la rivista una pagina di osservazioni di MBF sulla strategia marketing Sony e la lotta per portare PlayStation fuori dalla grettezza culturale che relega il videogioco a passatempo per nerd.

Recensioni: Parappa the Rapper (82%), Micromachines V3 (92%), Final Fantasy VII (94%), Fatal Fury: Real Bout (89%), Ray Storm (85%).

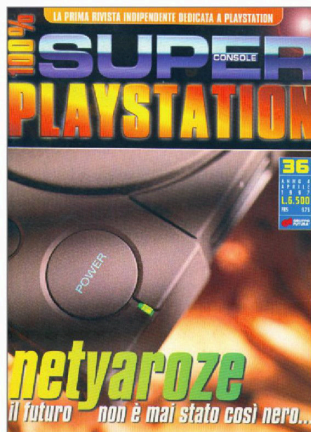
superconsole 38 - giugno 1997



Matteo Bittanti e Diego Cortese si addentrano nell'universo delle simulazioni di crescita e di appuntamento, cercando di scoprire le ragioni del loro successo nipponico. Intitolato "Crescere sullo schermo", lo speciale di cinque pagine propone un'analisi del fenomeno ed una descrizione cronologica dei titoli più significativi. — Sony prosegue la sua guerra contro la pirateria: nove aziende di Singapore sono denunciate per violazione di copyright e vengono confiscati oltre 10.000 CD. Si attendono ulteriori interventi a Hong Kong, Thailandia e Malaysia. — In Big in Japan si registra un crescente interesse dei giapponesi per i PC ed un conseguente incremento di titoli prodotti dalle softco nipponiche per questa piattaforma. — Sony diffonde alcuni dati relativi al mercato PlayStation: la base installata ha raggiunto 13,5 milioni di unità. In Giappone sono stati prodotti 737 titoli, negli USA 275 ed in Europa 223. In totale sono stati commercializzati 98 milioni di giochi. — Matteo Bittanti riassume in *Cogito ergo Sony* la storia dei picchiaduro. — All'interno di Super Console viene pubblicato un questionario rivolto ai lettori allo scopo di apportare ulteriori miglioramenti alla rivista.

Recensioni: V-Rally (90%), Tobal 2 (91%), Xevious 3D/G (47%), Excalibur 2555AD (80%), Wing Commander IV (51%).

superconsole 36 - aprile 1997



Capcom decide di apportare profonde modifiche all'attempato **Bio Hazard 2**, sacrificando gran parte del lavoro svolto fino ad allora. Inevitabile un posticipo; l'atteso survival horror di Mikami avrebbe mancato (di poco) l'appuntamento natalizio. — Square conferma l'avvio dei lavori per l'ottavo capitolo di **Final Fantasy**. — L'arrivo di Model 3 turba l'universo delle sale giochi al pari dell'esplosione di una supernova. Conseguenze: all'Amusement Operator Union '97 tutte le più importanti software house del settore annunciano nuove e più potenti schiere per i loro coin-op. Una vera e propria dichiarazione di guerra al fenomenale hardware Sega, condotta a colpi di beat'em up in tre dimensioni (basti pensare al **Tekken 3** namchiiano). — Il 28 febbraio viene distribuita la Net Yaroze, spalancando le porte del mondo della programmazione su PlayStation a chiunque dotato di un personal computer e pratico nel dialogare coi linguaggi di programmazione. Super Console discute con Paul Holman (Technical Support Manager di SCEI) sulle potenzialità del "nuovo" sistema. — Matteo Bittanti chiude il numero argomentando sul rapporto tra musica e videogiochi e di come questo venga trattato sulle pagine della stampa del settore.

Recensioni: Porsche Challenge (80%), Rally Cross (85%), Sangoku Musou (80%).

superconsole 39 - luglio/agosto 1997



La terza edizione dell'E3 disegna uno scenario inedito. Sega e Nintendo sembrano incapaci di reagire all'offensiva del 32bit Sony. Il ragionevole stato di salute di Saturn induce alcuni analisti di mercato a credere che, nel giro di qualche anno, Sega potrebbe abbandonare il mercato dell'hardware per concentrare i propri sforzi unicamente sul software, ipotesi smentite con forza dalla grande Esce. La varietà della line-up per Nintendo 64 impallidisce al cospetto di quella PlayStation, una vera e propria polveriera che si prepara a esplodere nei mesi successivi. — Kenji Eno, leader del Warp, trasloca D2 da M2 a PC, confermando indirettamente le voci che davano il progetto Matsushita per spacciato. — L'arrivo del controller analogico anche in occidente allarga l'orizzonte ludico del software PlayStation. Nell'attesa di giochi concepiti specificamente per il suo impiego, Super Console ne esplora le potenzialità che si aprono per titoli che ne supportano le peculiarità. — Diego Cortese elenca le escursioni videoludiche di Akira Toriyama, accennando alla crescita del videogioco nel contesto mediatico globale. — Simulazioni di *Five Millennio* disamina i più originali simulatori di vita virtuale su PlayStation.

Recensioni: Ace Combat 2 (90%), Wild Arms (90%), Runabout (90%).

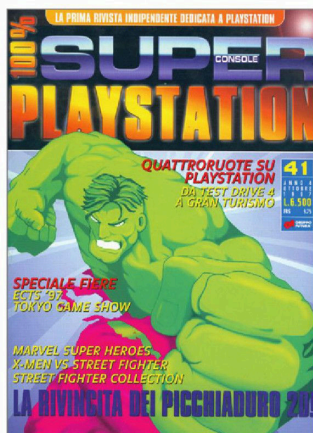
superconsole 40 - settembre 1997



Sony indice il *Playstation Summer Festival*, fiera nipponica destinata ai videogiochi piuttosto che unicamente alla stampa. L'evento, completamente gratuito, permette a migliaia di appassionati di saggiare con mano le decine di giochi che avrebbero invaso il mercato nei mesi autunnali. — La nuova generazione a 32bit sembra non avere spazio per il genere degli shoot'em up a scorrimento, vero soffio vitale per le piattaforme a 8 e 16bit. Uno speciale segnala quelli di particolare interesse: *Gradius Gaiden*, *Einhandler* e *Raiden DX*. — Anteprime dei nuovi titoli SNK per la scheda Hyper Neo Geo 64, *Samurai Spirits 64*; *Soul of Samurai* e *Round Trip RV*. — *Super Console* scende in pista con una esauriente preview di *Formula 1 '97*. Tutte le caratteristiche e i miglioramenti elencati punto per punto. Botta e risposta con il team di programmatori, i Bizarre Creations. — Al via *Retrogaming*, rubrica a cura di Simone Bregni che ci trasporta in un affascinante viaggio nel passato dei videogiochi, a partire dalla prima simulazione creata dalla mano del fisico Willy Hightbootham su un gigantesco computer analogico.

Recensioni: *Armored Core* (90%), *Time Crisis* (93%), *Saga Frontier* (88%), *Salamander Deluxe Pack* (91%), *Street Fighter Ex Plus Alpha* (89%), *Syndicate Wars* (92%), *Final Fantasy Tactics* (93%).

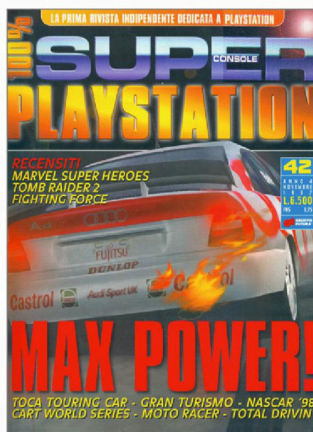
superconsole 41 - ottobre 1997



I reportage di *ECTS* e *Tokyo Game Show* occupano buona parte del numero. La fiera londinese è un concentrato di novità per PC e PlayStation. La base installata della console Sony in Europa ha raggiunto i 3.645.000 unità, soffocando la concorrenza di Saturn e N64. I titoli più convincenti tra quelli mostrati alla fiera sono *Test Drive 4* e *Messiah*. — Anche al *Tokyo Game Show* PlayStation detiene il primato in termini di titoli esposti (43%). La sorpresa dello show è la presentazione di *Gran Turismo* al quale *Super Console* dedica un'impressionabile anteprima. Forte interesse suscitano le produzioni Squaresoft quali *Einhandler*, *Parasite Eve* (mostrato in video), *Front Mission 2*, *Soukagi* e *Xenogears*. Stando ad alcune indiscrezioni, quest'ultimo potrebbe non venire mai esportato in occidente a causa dei suoi contenuti blasfemi. *Metal Gear Solid* viene mostrato solo in video perché (si dice) pare che Konami non abbia voluto svelare troppi dettagli sul progetto alla software house rivali. — All'interno di America's Most Wanted Simone "Dicimo" Bregni racconta l'euria degli americani per il lancio ufficiale di *Final Fantasy VII*.

Recensioni: *Gun Bullet* (90%), *Ogre Battle* (75%), *Reciprocity 5000* (82%), *Oddworld Abe's Oddysee* (93%), *Bubble Bobble 2* (75%), *Metal Slug* (80%), *The Herc's Adventure* (83%).

superconsole 42 - novembre 1997



Lutto per la morte di Gumpel Yokoi. Matteo Bittanti dedica *Playground* al papà del GameBoy, ucciso in un incidente automobilistico dopo aver lasciato Nintendo per l'insuccesso del Virtual Boy. — Riflettori puntati sull'arrivo di *Gran Turismo*, il simulatore di guida che avrebbe cambiato per sempre il corso della storia del racing game su console. Kazunori Yamauchi discute con *Super Console* del suo nuovo lavoro. — Al *Jamma Show* Sega ribadisce il primato tecnologico di Model 3 con l'accoppiata *Soud Race* e *Virtua Fighter 3*. Konami prova a scalare l'autorità col binomio *Racing Jam* e *Fighting Wushu*, ma senza successo. Gettonatissimo *Ehrgeiz*, frutto della collaborazione tra Namco e Squaresoft. Dove c'è Capcom non può mancare l'allegria brigata di Ryu e soci, questa volta in *Street Fight 3 Second Impact Giant Attack*. — *Formula 1 '97* insidia i record di vendita nonostante un'accoglienza della critica poco favorevole. I pro e i contro di un successo annunciato. — In Giappone nasce la Human Academy Evocational School, un istituto che forgia game designer. — Dal 20 novembre il Dual Shock viene commercializzato al prezzo di 3.300 yen.

Recensioni: *Pandemonium 2* (87%), *Castlevania: Symphony of the Night* (94%), *Breath of Fire 3* (89%), *Broken Sword 2* (89%), *Tomb Raider 2* (89%).

superconsole 43 - dicembre 1997



Tecmo conferma che *Dead or Alive*, il beat'em up affermatosi come degna alternativa all'eccellente *Virtua Fighter 2* per Saturn, è in arrivo su PlayStation. Piuttosto che accontentarsi di un mero porting, Team Ninja avrebbe curato un riadattamento ad hoc per il 32bit Sony. — Il seguito di *Soul Edge* è ufficialmente in sviluppo per System 12. Namco non fornisce nessun dettaglio circa una futura versione per PlayStation. Nonostante in molti diano per scontata una sua trasposizione, il capolavoro Namco avrebbe rappresentato due anni a seguire una delle più importanti killer application per Dreamcast. — Speciale *Metal Gear Solid*: Hideo Kojima e Yuji Shinkawa raccontano le difficoltà incontrate nel rielaborare le dinamiche stealth del prequel nel passaggio dalla grafica in 2D alla terza dimensione. — Guida allo shopping natalizio: *Super Console* passa al setaccio l'offerta hardware e software per PlayStation. — Disponibile solo in Giappone una nuova PlayStation. Il modello SCPH-7000 si distingue per l'inclusione di un riproduttore di CD audio dotato della funzione Sound Scope, un generatore casuale di immagini in accordo col ritmo della musica.

Recensioni: *Crash Bandicoot: Cortex Strikes Back* (89%), *Colony Wars* (91%), *Grand Theft Auto* (83%), *C&C Red Alert* (90%), *Bloody Roar* (87%).

superconsole 44 - gennaio 1998



Il *PlayStation Club Festival '97/98* evidenzia il momento magico attraversato dall'FPG di scuola nipponica. Il successo commerciale di giochi quali *Final Fantasy VII* e *Saga Frontier* stimola numerose software house minori a cimentarsi nella realizzazione di un proprio gioco di ruolo. — Una versione dimostrativa praticamente completa rilasciata da Capcom testimonia che *Bio Hazard 2* è ormai in dirittura d'arrivo. Il mondo si prepara all'evento in religiosa attesa. — Namco mostra le prime immagini tratte dalla versione PlayStation di *Tekken 3*. L'apparente estrema fedeltà all'originale tranquillizza tutti coloro che nutrivano scetticismo sulla buona riuscita di una conversione che sarebbe risultata quasi miracolosa. Sconsigliata la necessità di hardware aggiuntivo, così come ipotizzato da più parti. — Preview di *R/C Stunt Copter*, il simulatore di elicottero di Shiny Entertainment la cui uscita era stata messa a repentaglio dalla sua stessa originalità. Interplay, infatti, aveva negato il suo appoggio per la pubblicazione. — Anteprima anche per *Pitfall 3D*, reinterpretazione in chiave moderna del vecchio quanto indimenticato capolavoro di David Crane.

Recensioni: *Einhandler* (95%), *Klonoa of the Wind Door To Phantomille* (89%), *FIFA '98 Road to the World Cup* (77%), *Puzzle Bobble 3DX* (88%).

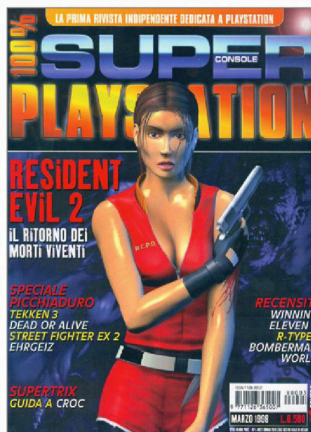
superconsole 45 - febbraio 1998



E' ormai guerra aperta tra Toby Guard e Eidos. Il primo, l'uomo cui si deve la nascita di Lara Croft, si scaglia contro la strategia di marketing usata dalla seconda per promuovere la serie di *Tomb Raider*, accusata di focalizzare l'attenzione unicamente sulla prosperosa protagonista, piuttosto che sulle qualità del prodotto nel suo insieme. — In preparazione *Sentinel Returns*, rivisitazione del classico di Geoff Crammond per gli home computer a 8bit. Le musiche sono curate da un maestro del cinema dell'orrore, John Carpenter. — Le Spice Girls programmano una tournée sulla PlayStation del vecchio continente con *Spice World*. — Tony Crowther torna alla ribalta con l'accattivante *N20*, un attentato in piena regola all'incolumità delle retine dei videogiochi sulla falsariga di *Tempest*. — CESA rende note le prime informazioni sul prossimo *Tokyo Game Show*. Prevista dal 20 al 22 marzo presso il Makuhari Messe di Tokyo, la fiera avrebbe occupato ben otto padiglioni per un totale di ben 54.000 metri quadrati. — Nuove indiscrezioni alimentano l'attesa per *Tekken 3*. Gon, il dinosauro cretaceo creato da Masashi Tanaka, entra nella rosa dei personaggi selezionabili.

Recensioni: *Gran Turismo* (94%), *Front Mission Alternative* (79%), *Alundra* (84%), *Everybody's Golf* (79%), *Elemental Gearbolt* (88%).

superconsole 46 - marzo 1998



Strepitoso riscontro di vendite per **Gran Turismo**. Ben un milione e mezzo di esemplari sono stati commercializzati nel giro di brevissimo tempo surclassando i precedenti campioni di incasso: **Ridge Racer** e **Sega Rally Championship**. Polys coglie l'occasione per far sapere che lo sviluppo del seguito è già in cantiere. Il gioco, previsto per il Natale dello stesso anno, avrebbe occupato due CD-ROM. – Codemasters è impegnata nello sviluppo di **Colin McRae Rally**. Vengono diffuse le prime immagini. – La prossima commercializzazione di **Final Fantasy VII** per PC segna il debutto della saga al di fuori del mercato console. – La modella ventiquattrenne Vanessa Demouy viene scelta da Eidos al posto di Rhona Mitra come controparte in carne e ossa di Lara Croft. – La Net Yaroze subisce una decisa riduzione di prezzo. Dalle 549.99 sterline iniziali cala a 349.99 – Square introduce una serie di bibite gasate, le Square Splash. – Square e Namco annunciano che **Ehrgeiz** permetterà a diversi personaggi di **Final Fantasy VII** come Cloud, Tifa e chocobo di suonare di santa ragione insieme ai lottatori regolarmente previsti. – Speciale sul picchiaduro in uscita per PlayStation: **Bushido Blade 2**, **Tekken 3**, **Dead Or Alive**, **Cardinal Syn**, **Ehrgeiz**.
 Recensioni: **Resident Evil 2** (92%), **Winning Eleven 3** (90%), **R-Types** (78%).

superconsole 47 - aprile 1998



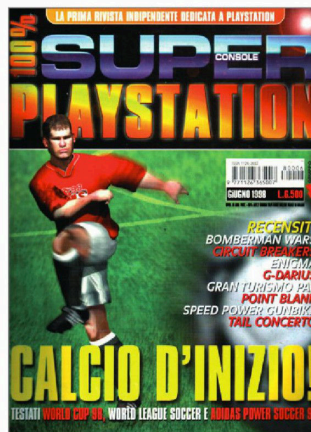
Anteprima per **Thunderforce V**. Lo shooter pubblicato in origine per Saturn si apre la strada anche su PlayStation. Il canto del cigno della serie (e per Tecnosoft). – Sony introduce il Micro Personal Digital Assistant noto in seguito col nome di PocketStation. Un articolo ne esamina caratteristiche e applicazioni. – La Association of Retailers of TV-Game Software si oppone alle richieste CESA per arginare la vendita di software usato. La battaglia legale pende per il momento in favore della prima. – L'AOU '98 rispecchia la crisi del settore a gettone. Incapaci di sostenere i costi di produzione delle schede più avanzate, le software house massimizzano gli investimenti concentrando sullo sviluppo di giochi a basso budget su hardware più modesti, ma anche più economici. Sega introduce Model 3 Step 2: **Sega Rally 2**, **Virtual On Oratorio Tangram**, **Fighting Vipers 2** i primi titoli realizzati con la nuova scheda. Treasure rilancia l'ormai agguzzante genere degli sparatutto a scorrimento con **Radiant Silvergun** per ST-V, l'equivalente da sala del Saturn. Delude Namco, la cui unica novità di rilievo è **Time Crisis 2**.
 Recensioni: **Bushido Blade 2** (89%), **Dead Or Alive** (91%), **Gex: Enter the Gecko** (89%), **Xenogears** (89%), **Tenchu** (80%), **Ore! Tonba** (80%), **Tales of Destiny** (79%), **Pifal 3D** (80%).

superconsole 48 - maggio 1998



Nello spazio *Playworld* si annuncia l'alleanza siglata ad aprile fra Sony e Microsoft finalizzata al raggiungimento della convergenza tra il settore informatico e quello dell'elettronica di consumo. L'articolo si conclude con un'ipotesi che oggi fa sorridere: "Intesa potrebbe avere conseguenze determinanti anche per quanto concerne PlayStation2." – Il corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo riporta le ultime novità dal Tokyo Game Show Spring '98 (che registra ben 150.000 visitatori). – Super Console dedica a **MGS** cinque pagine di anteprima con intervista ad Hideo Kojima. Alla domanda in merito alla durata effettiva di gioco, il designer nipponico risponde: "Drei otto ore per un giocatore che conosce tutte le locationi e i segreti." – Dagli States, Simone "Didmo" Bregni parla nel suo *America's Most Wanted* di periferiche rimandate (64DD) e in arrivo (GameBoy Color), dell'acquisizione di Atari da parte di Hasbro, e di tacos, burritos e nachos al Taco Bell. – Marcello Cangialosi scrive la sua prima anteprima per Super Console (**Medievil**, p.32) e firma con "Pennoveus" (Pennac + Morpheus) la sua recensione di **Kula World** (79%). Un pezzo.
 Recensioni: **Tekken 3** (92%), **Parasite Eve** (88%), **Cardinal Syn** (88%), **Forsaken** (78%), **Ghost in the Shell** (79%), **Tommy Makinen Rally** (80%).

superconsole 49 - giugno 1998



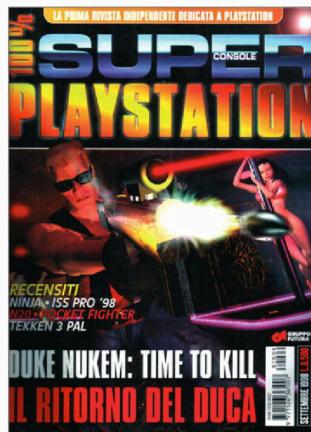
Sony annuncia di aver commercializzato 32.8 milioni di console e oltre 137 milioni di videogiochi nell'ultimo anno fiscale. Cresce l'importanza di PlayStation per i profitti della società. Masayoshi Morimoto, allora vice presidente, confessa che un quinto del fatturato dell'intera Sony è dovuto agli introiti della propria console. – Matteo Bittanti cura per l'ultima volta il suo angolo epistolare e a sorpresa annuncia di cedere il timone a Marcello Cangialosi. – **Soul Calibur** fa il suo primo ingresso nelle sale giochi con una versione per il beta testing. – Square ed Electronic Arts sorprendono la comunità videoludica annunciando l'inizio di una collaborazione reciproca finalizzata ad accelerare e snellire le procedure di distribuzione dei propri giochi. – Square induce una conferenza stampa per la presentazione del nuovo **Final Fantasy VIII**: sviluppato ad Honolulu dalla divisione interna americana, il nuovo capitolo della saga creata da Hironobu Sakaguchi avrebbe avuto un look più adulto e credibile, abbandonando i personaggi rappresentati in stile super deformed. Mostra la prima immagine di Squall Leonheart, il protagonista dell'avventura. – **Dragon Quest** viene rimandato all'estate '99 a causa dell'allargamento del progetto.
 Recensioni: **G-Darius** (84%), **Point Blank** (91%), **Diablo** (85%), **Motorhead** (70%).

superconsole 50 - luglio/agosto 1998



L'E3 tenutosi ad Atlanta consacra la posizione di leadership di PlayStation nel mercato domestico dei videogiochi. Sony mira ora conquistare la fascia dei minori di 14 anni, l'unica in cui la supremazia del colosso giapponese è minacciata da Nintendo. Pochi i titoli originali (**Medievil**, **Silent Hill**, persi in un oceano di seguiti e remake. **Metal Gear Solid** di Konami viene insignito del titolo di "Game of the show"). – Sulla griglia di partenza una nuova rubrica, **Briefs from the Outer Worlds** di Marcello Cangialosi, uno sguardo oltre i confini ludici di PlayStation. – Il 21 maggio Sega annuncia al mondo il successore di Saturn: Dreamcast. Dotata di tecnologia Hitachi-Nec-Videologic e di sistema operativo Windows CE, la macchina dei sogni sarebbe stata introdotta nel mercato il 20 novembre dello stesso anno e promette performance da capogiro. Insieme al DC viene presentata anche la Virtual Memory Unit (VMS), una memory card dotata di display a cristalli liquidi. – Sempre all'E3 viene presentato il Gameboy Color, la cui data di commercializzazione è prevista per il 29 settembre. – VM Labs giura di essere al lavoro sul nuovo standard del divertimento elettronico: Project X.
 Recensioni: **The King of Fighter '97** (90%), **Lunar: Silver Star Story** (79%), **Thunderforce V** (89%), **Colin McRae Rally** (92%).

superconsole 51 - settembre 1998



Miyamoto scuote i fan di tutto il globo con una serie di dichiarazioni shock che suonano come una minaccia. Il Maestro sente, infatti, "una brutta atmosfera alla Nintendo, e che non vi si può realizzare qualcosa di nuovo". Miyamoto abbandona Nintendo? Il mondo resta col fiato sospeso in attesa di ulteriori sviluppi. – Interact introduce il **DeXdrive**, periferica che consente di trasferire i file di salvataggio dalle memory card di PlayStation e Nintendo 64 all'interno del proprio personal computer. – A Osaka, Capcom inaugura il Bio Hazard Nightmare, una gita a pagamento all'interno di una casa a due piani ispirata al noto survival horror, tra zombie e abomini assortiti. – L'uscita di **Brave Fencer Musashi** in Giappone è abbinata alla demo giocabile di **Final Fantasy VIII**. – Annunciato il primo titolo di lancio per Dreamcast, **Godzilla**, realizzato internamente da Sega stessa. – Shoichiro Iimajiri dichiara al mensile inglese "Sega Saturn Magazine" che il logo Sega molto probabilmente non comparirà sullo chassis di Dreamcast per evitare rimandi al fallimentare Saturn.
 Recensioni: **War Game: Defcon 1** (89%), **Ninja Shadow of Darkness** (88%), **International Superstar Soccer Pro '98** (93%), **N20** (90%), **Tekken 3** (90%), **Mortal Kombat 4** (80%), **Pocket Fighter** (89%), **Guilty Gear** (88%), **Viper** (69%).

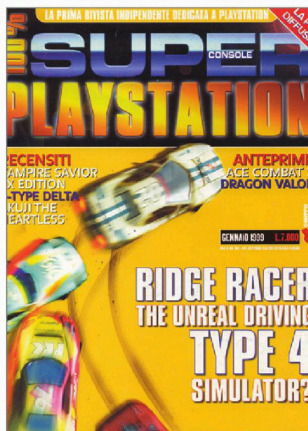
superconsole 52 - ottobre 1998



Si risolve in un fiasco colossale l'edizione 1998 dell'ECTS. La vicinanza temporale con l'Electronic Entertainment Expo statunitense e gli elevati costi per l'affitto dei padiglioni causano la defezione di un numero non trascurabile di software house, relegando il più importante appuntamento fieristico europeo sui videogiochi a un mero update di scarso interesse per chi è a caccia di scoop e di novità. – Irem prova a rilanciare la sua immagine con **R-Type Delta**, sequel della rinomata saga di sparatutto. Miglioramenti a uno schema di gioco classico e utilizzo di grafica poligonale sono le credenziali che vanta sul biglietto da visita. – Informazioni più dettagliate nell'anteprima del più angosciante horror psicologico che si preparava a turbare i sonni dell'utenza PlayStation, **Silent Hill**. – Namco svela **R4 Ridge Racer Type 4**, l'ultimo capitolo della serie che ha lanciato PlayStation a comparire sul 32bit Sony. – La lista dei titoli di lancio Dreamcast si allunga di altre due unità: **Blue Stinger** e **Sonic Adventures** si aggiungono al già annunciato gioco su Godzilla.

Recensioni: **Metal Gear Solid** (92%), **Tenchu** (80%), **Medievil** (91%), **Spyro The Dragon** (89%), **Colony Wars Vendetta** (90%), **Brave Fencer Musashi** (86%), **Rival Schools United by Fate** (89%), **Gunbarl** (91%).

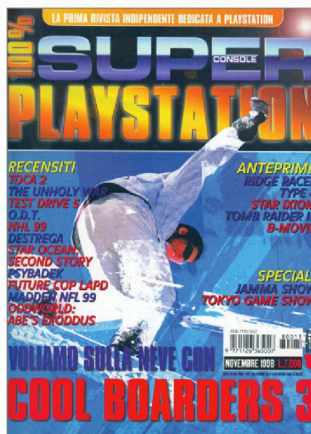
superconsole 55 - gennaio 1999



L'argomento pirateria si conferma come uno tra gli aspetti più sentiti e dibattuti dalla comunità dei lettori di *Super Console*. Marcello Cangialosi dedica l'intero angolo epistolare alla questione, discutendone alla luce delle testimonianze più significative. Ma intima: onde evitare la fossilizzazione di *PlayGround*, le ulteriori lettere sul tema sarebbero state sistematicamente cestinate. – Resoconto sul lancio di Dreamcast in Giappone. La prima fornitura di 150 mila unità, presa letteralmente d'assalto dagli early adopter nipponici, si esaurisce nel corso dei primi due giorni tanto da lasciare a bocca asciutta una discreta parte dei potenziali acquirenti. Sega spera di tagliare il traguardo del milione di Dreamcast venduti entro il mese di marzo. – Uno speciale sulle console portatili svela le caratteristiche del promettente Game Boy Color e delle altre minuscole console rivali. – The Wonderswan di Bandai e il Neo Geo Pocket di SNK. – La riconsione dell'ultimo episodio di **Ridge Racer** a comparire su PlayStation è affiancata da un incontro con la squadra responsabile del gioco, capitanata da Motomi Katayama (direttore del progetto).

Recensioni: **Ridge Racer Type 4** (88%), **Vampire Savior EX Edition** (90%), **Akujū the Heartless** (76%), **Hugo** (40%), **R-Type Delta** (90%), **Smash Court 2** (87%), **Rollcage** (72%).

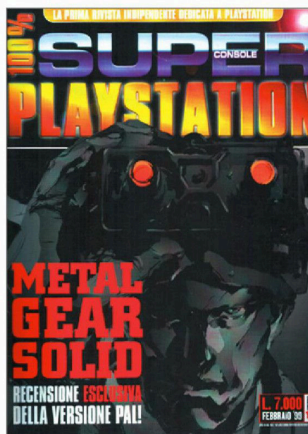
superconsole 53 - novembre 1998



Il 10 settembre l'etere è invaso da GameOne, la prima emittente satellitare dedicata esclusivamente ai videogiochi 24 ore su 24. – Psychosis è costretta a distarsi di 75 dipendenti. C'è chi ipotizza lo zampino di Sony e le sue mire di acquisizione della società. – Al TGS Sony diffonde le specifiche del Micro PDA. Ora nota come Pocket-Station, la periferica sarebbe stata disponibile dal 23 dicembre al prezzo di 3.000 yen. – Dopo quella di **Tekken 3** segue un'altra conversione impossibile, questa volta per mano degli abillissimi coders Capcom: **Street Fighter Zero 3** è in arrivo per PlayStation sotto sembianze virtualmente indistinguibili dall'originale. – Al Jamma Show è sempre Sega a fare la parte del leone con **The House of the Dead 2** e l'introduzione di Naomi, ovvero un Dreamcast sotto mentite spoglie. Supporto per la nuova scheda da Capcom e Tecmo. La prima ha quasi ultimato **Powerstone**, un beat'em up free roaming per quattro giocatori. La seconda annuncia di aver spostato lo sviluppo di **Dead or Alive ++** (successivamente **Dead or Alive 2**) da PlayStation a Naomi. – Novembre è anche il mese del lancio di Dreamcast. In *Briefs from the outer worlds* si trova tutto quanto c'è da sapere a riguardo.

Recensioni: **Cool Boarders 3** (87%), **Star Ocean Second Story** (90%), **Oddworld Abe's Exoduss** (89%).

superconsole 56 - febbraio 1999



Un oscuro Solid Snake solleva il visore a raggi infrarossi sulla copertina di un numero uscito quasi per miracolo. *"Solo nell'ultima settimana è partito" il computer di Morpheus, Shrapnel ha distrutto in un colpo solo PlayStation e PC e Shrub s'è schiantato in moto*, si legge nell'editoriale. *Super Console* invita chiunque conosca un buon escorcista a mettersi in contatto con la redazione. – La versione PAL di **MGS** (recensita in esclusiva) viene premiata per l'ottima localizzazione tecnica ed il doppiaggio in italiano dei dialoghi. – In *Playworld* si riporta l'ipotesi avanzata dal periodico britannico MCV che PS2 possa supportare i MiniDisc piuttosto che i DVD-ROM, mentre sulle pagine di un quotidiano nipponico il presidente di Hudson sostiene che il 128bit Sony uscirà entro l'anno (1999) e che gli effetti grafici saranno paragonabili a quelli di *Terminator 2*. Gira altresì voce che **Soul Calibur** uscirà su una console non-Sony, così come **Time Crisis 2**. – In *Outer Worlds* le prime immagini ed info su **Shenmue** per DC. – Chiude la rubrica *America's Most Wanted* – L'uomo fotografato a pagina 85 (pubblicata di *PowerStation*) è Simone Crosignani.

Recensioni: **Metal Gear Solid PAL** (96%), **Street Fighter Zero 3** (93%), **Ehrgeiz** (90%), **Winning Eleven 3 Final Version** (93%), **Sensible Soccer** (66%).

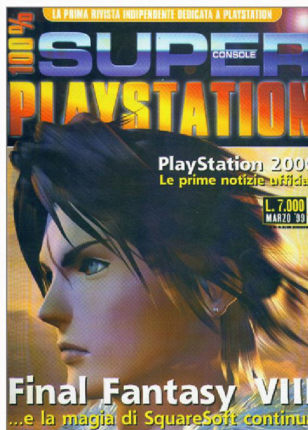
superconsole 54 - dicembre 1998



Sony Computer Entertainment e Toshiba Corp. svelano di essere al lavoro su una nuova CPU da 10,5 milioni di transistor con supporto nativo per la decodifica MPEG2. – Nel frattempo, serpeggia tra la rete il pettegolezzo che il successore di PlayStation si sarebbe distinto per un inedito tipo di rendering basato sul NURBS (Non Uniform Rationalized B-Spline), ovvero un sistema in grado di generare superfici arrotondate molto più agevolmente che con i normali poligoni. – **Ridge Racer Type 4** include un secondo CD contenente una versione a sessanta frame e in alta risoluzione del capostipite della serie, il primo titolo ad apparire su PlayStation. – L'annuncio di **Resident Evil: Code Veronica** per Dreamcast confonde le idee al fan della serie. Capcom puntualizza che il terzo episodio è in fase di realizzazione per PlayStation. – Squaresoft indice una conferenza stampa per presentare l'avvio del suo progetto più ambizioso, un lungometraggio in computer grafica basato su **Final Fantasy** previsto in un non precisato momento del 2001. Un budget elevatissimo viene messo al servizio di Hironobu Sakaguchi, ora in veste di regista. – Falsa partenza per Dreamcast: parte dei giochi previsti per il lancio viene rimandata.

Recensioni: **Crash Bandicoot 3: Warped** (90%), **Tomb Raider 3** (90%), **V-Rally** (88%).

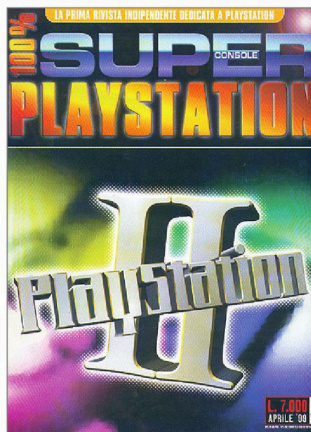
superconsole 57 - marzo 1999



Super Console cambia veste grafica. Ma la nuova livrea fa schifo e verrà modificata il mese successivo. – Nel corso dell'*International Solid-State Circuits Conference 99*, SCEI presenta l'architettura della CPU che animerà la "Next Generation PlayStation", al secolo Emotion Engine. Un denso speciale di 4 pagine lo descrive nel dettaglio. Suffragata dalle dichiarazioni di alcuni addetti ai lavori, *Super Console* avanza l'ipotesi che la nuova PlayStation possa essere retrocompatibile e che impieghi il formato DVD. – Il sistema di protezione di Dreamcast viene abbattuto. Dai mercati asiatici si sussurra la disponibilità dei primi esemplari di GD-ROM copiati su comuni CD-ROM, mentre Sega presenta la light-gun per Dreamcast. – SCEI assorbe Psychosis apponendo Chris Deering alla supervisione dello sviluppo. – Squaresoft annuncia la commercializzazione negli States di **Final Fantasy IV, V e VI** per PlayStation nell'ambito del pacchetto antologico **Final Fantasy Collection**. – John Stirling, un grande appassionato di PlayStation, presenta all'ufficio anagrafe della sua città la richiesta di cambiare nome in "Sony PlayStation". (fonte: The Sun)

Recensioni: **Final Fantasy VIII** (93% – un refuso tipografico lo porta come 82% scatenando l'ira dei lettori), **T'ai Fu** (80%), **Viva Football** (80%), **Premier Manager 99** (82%).

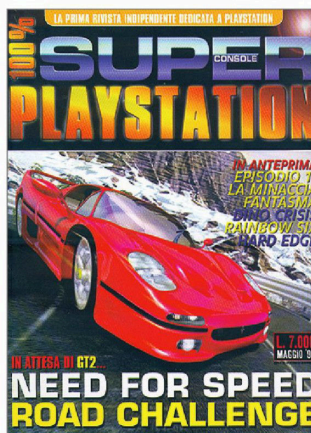
superconsole 58 - aprile 1999



Sony Computer Entertainment presenta ufficialmente il successore di PlayStation. Il nome definitivo della console resta ancora celato dietro il generico "Next Generation PlayStation", ma la conferenza stampa fa luce su tutto ciò che c'è da sapere. Un massiccio reportage di sei pagine descrive nella maniera più dettagliata possibile l'architettura di PlayStation2, intervallandone l'analisi con i commenti degli addetti ai lavori presenti all'evento. Drammaticamente illuminato quello di Tomouki Takechi, presidente di Square, che dichiara: "non più di cinque software house possono attualmente sviluppare progetti che sfruttino a dovere le capacità di PlayStation2." Malgrado Sony non confermi ancora la possibilità di riprodurre DVD-Video sul suo nuovo sistema, voci sempre più insistenti (ed un pizzico di logica) la danno come altamente probabile. Viene invece confermata la retrocompatibilità della console con il software e le periferiche per PlayStation. - Namco annuncia la conversione di *Soul Calibur* per Dreamcast. - Debutta la rubrica *Visuality*, a cura di Adriano Avecone. - *Super Console* aggiorna la veste grafica, ma con esito discutibile.

Recensioni: *Silent Hill* (85%), *Syphon Filter* (83%), *Soul Reaver* (88%), *Gex 3* (90%), *Bloody Roar 2* (89%), *Populous* (85%), *Armored Core* (80%).

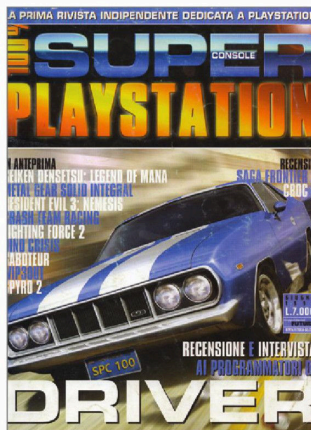
superconsole 59 - maggio 1999



Sulle pagine di *Playworld* si riporta un'intervista a Ken Kutaragi pubblicata su Nikkei Electronics. La prossima console Sony si configura come un sistema multimediale tutt'altro che. Kutaragi parla di "virtual-pets" e "lovers", i residenti in memoria che gestiscono email e comunicano con l'utente. - Electronic Arts acquista la licenza per la *Formula Uno*, mentre Infogrames comincia ad espandersi con l'acquisizione di Gremlin e l'assorbimento di ex-membri Psygnosis. - I primi modelli di light-gun per DC distribuiti in US risultano difettosi. In *Outer Worlds* viene descritta la procedura per ovviare al problema (basta smontare la periferica e grattare via 5mm del circuito stampato su cui poggia la lente). - Capcom annuncia *Onimusha* per PlayStation. - Dopo aver chiuso l'apprezzato America's Most Wanted per dedicarsi all'insegnamento universitario, Simone "Didimo" Bregni abbandona definitivamente *Super Console* lasciando la rubrica *Retrogaming* nelle mani della new entry Fabrizio Pedrazzini. - Nasce *PlayNet*, spazio di news e segnalazioni Internet-related. - Ivan Fulco entra a far parte del team di *Super Console*. La sua prima recensione è *Warzone 2100* (voto 75%).

Recensioni: *Final Fantasy Collection* (90%), *Chocobo Racing* (80%), *Need For Speed: Road Challenge* (84%), *The King of Fighters '98* (90%).

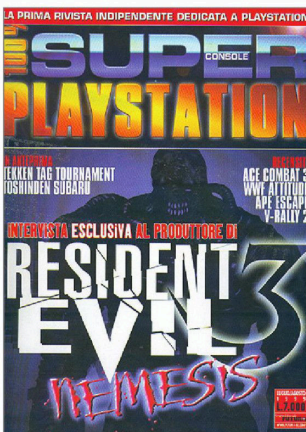
superconsole 60 - giugno 1999



Il numero di giugno è tradizionalmente il numero dell'E3, ricco di novità e titoli esaltanti, ma questo mese *Super Console* torna dalla tremenda feristrica di L.A., con l'amaro in bocca. E' una delle peggiori edizioni della manifestazione. Quasi patetica. Al termine del suo reportage, *Super Console* ricorda solo quattro giochi meritevoli di ascrizione nell'elenco dei most wanted (*Dino Crisis*, *Ace Combat 3*, *GT2* e *Tony Hawk's Pro Skater*). - Nintendo ufficializza lo sviluppo di "Dolphin" (al secolo GameCube), a cui partecipano IBM (processore principale), AtRx (processore grafico) e Matsushita (lettore DVD). Come intuibile, Nintendo abbandona il silicio in favore del disco ottico come storage medium. La data d'uscita viene fissata per Natale 2000 in tutto il mondo. - Nella sezione anteprime spicca *Gekido*, picchiaduro poligonale per PlayStation sviluppato dagli italiani NAPS. - Intervistato in merito al suo *Driver*, Martin Edmondson concede un commento sulla nuova console Sony: "Sembra alquanto promettente, ma sono sicuro che fra qualche anno tutti gli sviluppatori se ne lamenteranno." - Ha luogo l'ennesimo aggiornamento della veste grafica. Non ci siamo ancora, ma si intravede la luce.

Recensioni: *Driver* (90%), *Um Jammer Lammy* (82%), *Grand Theft Auto London 69* (74%), *Saga Frontier 2* (88%), *Omega Boost* (75%).

superconsole 61 - luglio/agosto 1999



La notizia del sequestro preventivo di *Resident Evil* dal mercato italiano, ordinato dal tribunale di Roma, monopolizza le prime due pagine di *Playworld*. *Super Console* ne approfitta per analizzare (again) l'intera questione "violenza nei videogiochi". - La copertina di questo numero (concapita per richiamare l'attenzione sull'intervista esclusiva a Shinji Mikami in merito all'imminente *Resident Evil 3*) acquista quindi un duplice significato. - Infogrames si espande ancora con l'acquisizione di Accolade, mentre, nel suo piccolo, Codemaster assorbe Sensible Software. - Un'anteprima di due pagine illustra le caratteristiche del promettente Omikron, ambizioso progetto Eidos (a cui partecipa il cantante David Bowie) che verrà poi dirottato su Dreamcast. - *Super Console* approfondisce la conoscenza di *Onimusha* (ancora previsto per PlayStation) discutendone col suo ideatore, Keiji Inafune. - Un ricco speciale a cura di Adriano Avecone fa il punto sulla scena degli emulatori di console per PC. - In *Big in Japan* viene divulgata la notizia della scritturazione di alcune star di Hollywood per il doppiaggio di *Final Fantasy The Movie*. - L'editoriale di questo mese si chiude con la foto dell'uomo più bello del mondo, Già.

Recensioni: *Ace Combat 3* (89%), *V-Rally 2* (90%), *Ape Escape* (83%), *Kartia* (80%), *WWF Attitude* (84%).

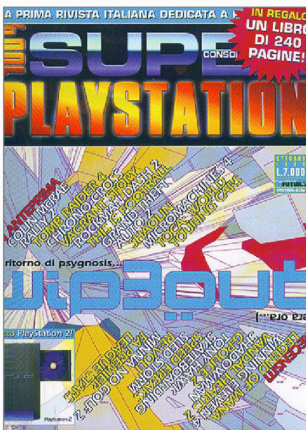
superconsole 62 - settembre 1999



Super Console dedica il numero di questo mese a *R/C Stunt Copter* (89%), originale simulatore di elicotteri radio-comandati sviluppato da Shiny. Nell'editoriale si legge: "R/C Stunt Copter introduce un nuovo genere videoludico, una nuova categoria di simulatori di volo. [...] Laddove la totalità della produzione PlayStation fa leva su meccanismi di gioco trili e tritili, Shiny ha avuto l'ardire di creare uno nuovo dal nulla e non poteva non essere premiata per questo." Nel medesimo editoriale si invitano i lettori a non perdere la "sorpresa" allegata al numero successivo. - Nonostante la lotta legale con SCE sia ancora in corso, Bleem!, l'emulatore di PlayStation per PC, approda sugli scaffali dei negozi statunitensi al prezzo di 29,99 dollari. - Il Tribunale del Riesame di Roma annulla il sequestro preventivo di *Resident Evil* rendendone nuovamente libera la commercializzazione sul mercato italiano. - Activision presenta *Wu-Tang Shaolin Style*, praticamente una versione "addolcita" di *Thrill Kill*. - Trapielano i primi dettagli sul controller di Dolphin (design by Miyamoto, due leve analogiche e sistema di vibrazione) e sul supporto delle terza parti, tra cui figura Squaresoft.

Recensioni: *Dino Crisis* (91%), *Metal Gear Solid Integral* (95%), *Persona 2* (89%), *Dance Dance Revolution* (69%), *Centipede* (60%).

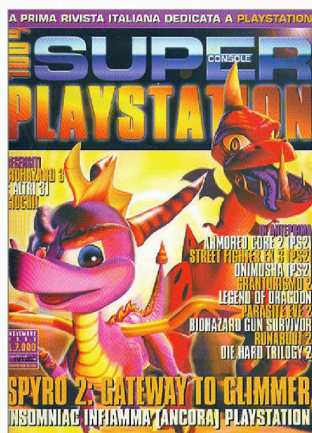
superconsole 63 - ottobre 1999



Sony mostra per la prima volta PlayStation2, ne annuncia il piano di lancio e conferma la compatibilità del sistema con i film su DVD. Il nuovo controller, battezzato DualShock2, presenta tasti analogici che *Super Console* presume si basino su un sistema di rilevamento della pressione dato che il design della periferica è praticamente identico alla versione precedente. - Di ritorno dagli States, Marcello Cangialosi redige un diario "On the Road" della Sony USA Press *Tip*, un tour di una settimana organizzato da Sony per portare i giornalisti europei in visita presso alcuni degli studios più prestigiosi di L.A., tra cui quelli di Naughty Dog e Insomniac. Cangialosi sopravvive ad una letale partita di hockey su ghiaccio con Insomniac, arriva secondo in una gara di go-kart con Naughty Dog e riporta per la prima volta la notizia che Jason Rubin e soci sono al lavoro su un progetto per PS2. - *OuterWorlds* pubblica le prime indiscrezioni sulla misteriosa console di Microsoft correndo l'articolo con un fotomontaggio realizzato ad hoc in cui Bill Gates stringe al petto una scatola adornata da una grossa X di colore... "verde Xbox". Prevedgimenti. - Allegato a questo numero, il libro "L'innovazione Tecnologica" di Matteo Bittanti.

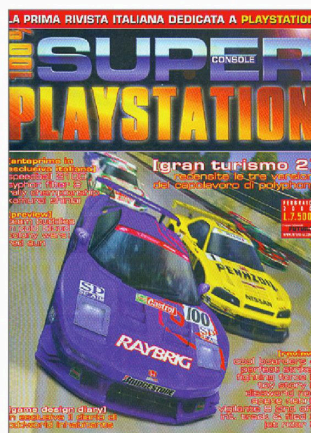
Recensioni: *Legend of Mana* (89%), *Vandal Hearts 2* (85%), *Winning Eleven 4* (94%), *wip3out* (91%).

superconsole 64 - novembre 1999



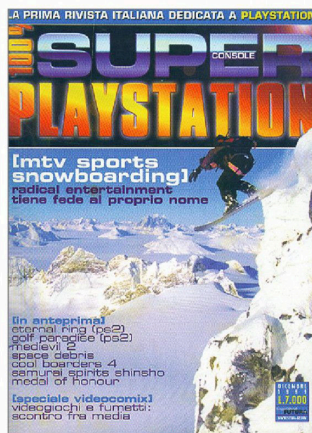
Sony illustra i piani di sviluppo della linea "Creative WorkStation", sistemi di sviluppo multimediale basati sui processori Emotion Engine e Graphics Synthesizer. Dal 2000 al 2006 si prevede la successione di tre generazioni di workstation, basate su altrettante generazioni di processori. Quella del 2006 si prospetta 1000 volte più potente della prima. - Nel corso del TGS, Namco mostra per la prima volta un video di **Ridge Racer V** mandando in visibilo tutti gli osservatori. La storica digital-idol di Namco Reiko Nagase lascia il posto alla più procace Ai Fukami. - Il 4 ottobre, Akio Morita, co-fondatore e chairman di Sony, muore stroncato da una polmonite all'età di 78 anni. *Super Console* gli dedica una mini-biografia. - Oddworld Inhabitants diffonde le prime immagini di **Munch's Oddysee**. - Martin Kenwright e Ian Hetherington fondano Evolution Studios annunciando totale ed esclusivo supporto di PlayStation2. - Lo sviluppo di **Onimusha** viene dritto-to su PS2. Le prime informazioni parlano di un impianto grafico interamente poligonale. - Ad un mese dal lancio di DC negli States, Bernie Stolar lascia Sega. - MBF torna sulle pagine di *Super Console* con il suo *MBF Today*.
 Recensioni: **Biohazard 3** (91%), **Front Mission 3** (89%), **Spyro 2** (90%), **Crash Team Racing** (92%), **ISS Pro Evolution** (94%), **This Is Football** (80%), **Quake II** (91%).

superconsole 67 - febbraio 2000



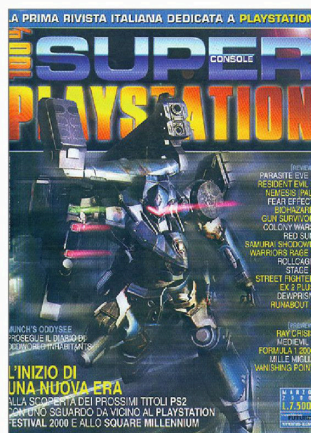
Ennesima rivisitazione grafica per *Super Console*. Cambiano solo i logo interni, niente di drammatico (né di ancora soddisfacente). - Lo spazio *PlayWorld* è praticamente monopolizzato da PlayStation2. **Kessen**, **Gradius III/IV**, **Armored Core 2**, **Eternal Ring**, **Onimusha** (ora per PS2), **Driving Emotion Type-S** e **A-Train 6** si spartiscono 5 delle 9 pagine della rubrica. *Super Console* punta il dito sulla realizzazione degli interni delle vetture di **Driving Emotion**. Ad oggi ancora notevole. - Debutta la rubrica *Game Design Diary* nella quale il Senior Game Designer di Oddworld Inhabitants, Paul O'Connor, racconta dello sviluppo di **Munch's Oddysee** per PlayStation2. - In *OuterWorlds* si riporta uno stralcio della recensione di **Shen Mue** pubblicata su *Mega Console*. Il capolavoro di Yu Suzuki viene definito "un obbligo per ogni utente Dreamcast". - Continua la battaglia legale fra Sony e Blem. Quest'ultima, con un esposto alla Corte di Los Angeles, accusa Sony di intromettere i negozianti di non vendere l'emulatore, pena l'interruzione delle forniture di PlayStation. - Le anteprime esclusive di **Speedball 2100** e **Syphon Filter 2** precedono la prima recensione "tre in uno" di *Super Console* (al secolo le tre versioni di GT2).
 Recensioni: **Gran Turismo 2** (92%), **Vigilante 8** (84%), **JL '99 Perfect Striker** (87%), **Ace Combat 3** [PAL] (80%).

superconsole 65 - dicembre 1999



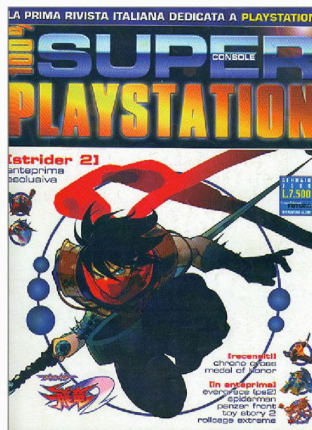
Secondo un sondaggio condotto da Famitsu, il 79% dei videogiocatori, il 67% degli sviluppatori e l'83% dei distributori vedono in PlayStation2 il dominatore del mercato almeno per i prossimi tre anni. La società di investimenti Merrill Lynch prevede per il 2004 un venduto di 100 milioni di PlayStation2 nel mondo. - Il corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo abbandona la carriera giornalistica per lavorare nella filiale nipponica di Infogrames. Il testimone passa a Cristophe Kagotani. - Squaresoft smentisce lo sviluppo di un seguito di **Xenogears**. Il team responsabile è infatti migrato in Namco, fondando la sussidiaria Monolith Soft. - *Super Console* svela il trucco della deformazione facciale della protagonista nello spot PS2 intitolato "Mental Wealth", mostrandone il volto "prima e dopo" (e preferendo il dopo). - Contraddicendo quanto ebbe a dichiarare quella di Osaka il 27 maggio scorso, la Corte Regionale di Tokyo giudica illegale la vendita di software usato. - Con lo speciale "VideoComics - Videogiocchi e Fumetti: scontro fra media", Massimo Rovatti si aggrega ufficialmente al team di *Super Console*.
 Recensioni: **Rooters** (73%), **Grand Theft Auto 2** (83), **Demolition Racer** (74%), **FIFA 2000** (77%), **UEFA Striker** (81%), **Wu Tang** (77%), **Jojo's Bizarre Adventure** (80%), **Tomb Raider The Last Revelation** (88%).

superconsole 68 - marzo 2000



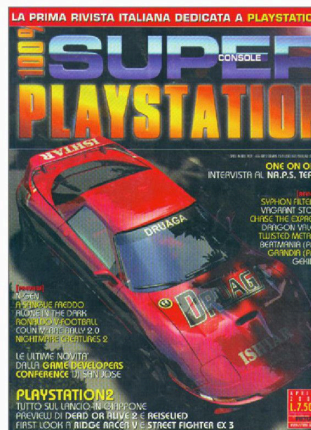
Nell'imminenza del lancio di PlayStation2 in Giappone, il *PlayStation Festival 2000* tenutosi dal 18 al 10 febbraio presso il Makuhari Messe di Chiba (Tokyo), offre l'opportunità di provare i primi titoli in uscita per la nuova console Sony. Al di là dei soliti **Tekken Tag Tournament** e **Ridge Racer V**, il reportage di *Super Console* segnala i promettenti **Fantavision**, **Extinction** ed **SSX**. - Dal palco dello *Square Millennium*, Hiroburo Sakaguchi descrive per la prima volta le caratteristiche del servizio PlayOnline ed annuncia tre nuove edizioni di **Final Fantasy**. **FFIX** (PSone), **FFX** (PS2) e **FFXI** (PS2 Online). Fra gli altri titoli Square presenti all'evento, la simulazione di baseball **Gekikuken Pro Baseball** lascia senza fiato per il notevole realismo delle animazioni. - Monolith Soft è al lavoro su un progetto dal titolo provvisorio di "Project X". *Super Console* sospetta si tratti di un nuovo episodio di **Xenogears**. - In *OuterWorlds* le recensioni *Dreamcast* di **Biohazard Code: Veronica** e **Crazy Taxi**. Il primo viene definito "una tendenziale killer application". Il secondo "a dir poco eccezionale". - Capcom annuncia **Resident Evil 0** in esclusiva assoluta per N64.
 Recensioni: **Parasite Eve 2** (85%), **Resident Evil 3** (91%), **Biohazard Gun Survivor** (72%), **Fear Effect** (80%), **Dewprism** (88%), **Colony Wars Red Sun** (80%).

superconsole 66 - gennaio 2000



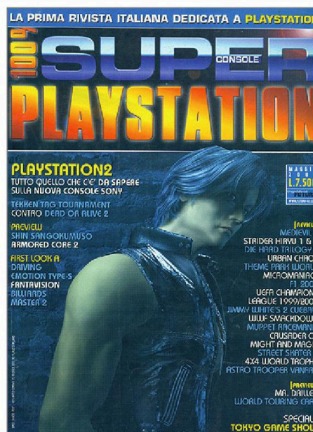
A pochi mesi dal lancio di PlayStation2 in Giappone, Namco distribuisce nuove immagini di **Tekken Tag Tournament** e **Ridge Racer V** arroventando l'ipotesi innescata da Sony durante la presentazione ufficiale del suo nuovo sistema. Dal palco del Comdex '99, intanto, Kaz Hirai e Phil Harrison parlano rispettivamente di piani broadband a lungo termine e nuove tecniche di programmazione. Vengono mostrati **GT2000** e **Dark Cloud**, nonché nuovi tech demo (uno stormo di uccelli dal comportamento autonomo) che illustrano ciò che Harrison definisce "simulazione biologica". - Infogrames compra ancora. Questo mese è la volta di GT Interactive. Konami acquista la licenza ESPN mentre Sega annuncia una perdita netta d'esercizio di ben 182 milioni di dollari assicurando che scenderanno a 103 entro la chiusura dell'anno fiscale. - In *OuterWorlds* le anteprime di **Halo** e **Galleon** per PC. L'uscita del primo è data per l'autunno mentre del secondo per la primavera del 2000, anche in versione DC. - Questo numero di *Super Console* è dedicato ad Enzo "Aragorn" Iammarino, uno dei più brillanti frequentatori di *PlayGround*, prematuramente scomparso l'11 novembre nel crollo del palazzo di viale Giotto a Foggia.
 Recensioni: **Chrono Cross** (91%), **SaGa Frontier 2** (90%), **Medal of Honor** (86%), **Tombat** (84%).

superconsole 69 - aprile 2000



Nella notte fra il 3 e 4 marzo, *Super Console* staziona all'addiaccio sui marciapiedi di Akihabara per seguire e raccontare il lancio di PlayStation2 in Giappone. L'evento rimbalza sulle televisioni di mezzo mondo trascinato dal notevole interesse da parte della mass media. Mentre Ken Kutaragi parla ai microfoni della CNN, 980 mila PlayStation2 prendono il via dalle abitudini dei rispettivi proprietari. Si registrano casi di scippi a danno dei neo acquirenti e minacce di suicidi da parte di coloro che non sono riusciti a procurarsi il sistema prima del sold-out. - Mentre Sony batte ogni record di vendita in Giappone, da San José Microsoft annuncia ufficialmente Xbox nel corso del *Game Developers Conference 2000*. Vengono diffuse le caratteristiche tecniche (fra cui spiccano l'HD interno e l'uscita Ethernet per le connessioni broadband) e mostrata una serie di impressionanti tech demo. - Il lancio di Xbox viene fissato per l'autunno del 2001. - Il *First Look* di **Ridge Racer V** e **Street Fighter EX 3** offrono un primo assaggio delle potenzialità (nel bene e nel male) di PlayStation2. *Super Console* resta colpita dalla velocità e dalla mole di poligoni mossa dal racing game Namco e delusa dalle performance del picchiaduro Capcom.
 Recensioni: **Syphon Filter 2** (86%), **Vagrant Story** (92%), **Grandia** (85%), **Gekido** (84%).

superconsole 70 - maggio 2000



PlayGround accoglie i primi segnali di disaffezione/delusione della neo-utenza PlayStation2 e più in generale di tutti coloro che hanno avuto modo di vedere la console Sony in azione. Le scalettature assurgono a male del nuovo millennio. I Figli della Sacra Spirale accusano Super Console di partigianeria pro-Sony. - Nel corso del deludente TGS Spring 2000 (ormai la fiera nipponica perde smalto ad ogni edizione), Konami presenta un video di **Zone of the Enders**, interessante e spettacolare mech simulator per PlayStation2 prodotto da Hideo Kojima, mentre From Software mostra il suo **Armored Core 2**, il primo gioco PS2 a sfruttare il cavo di connessione iLINK. - Dal Vecchio Continente, Sony Computer Entertainment Europe annuncia la sua line-up per PS2: **WipEout Fusion**, **Drakan 2**, **Dropship**, **This is Football 2**, **Evo Rally** (aka WRC), **Formula One 2000**, **Sprint Car Racing** e **The Getaway**. Questi tutti verranno pubblicati più tardi del previsto. - Un mini-speciale di 4 pagine illustra le funzionalità del nuovo sistema Sony, mentre nella sezione **First Look** si analizza un'altra trincea di titoli PlayStation2, tra cui **Tekken Tag Tournament**, **Dead Or Alive 2**, **Driving Emotion Type-S** e **Fantavision**. **Recensioni**: **Medieval 2** (89%), **Strider 1 & 2** (76%), **Die Hard Trilogy 2** (70%), **Theme Park World** (80%).

superconsole 73 - settembre 2000



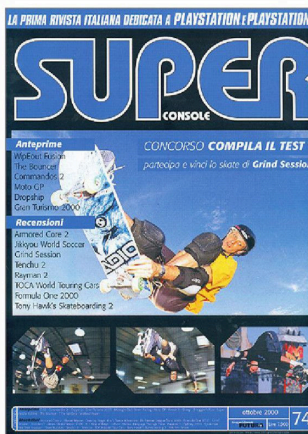
Da fonti interne a SCE giungono le prime indiscrezioni su una nuova scheda coin-op basata sulla tecnologia di PlayStation2 e dal nome provvisorio di "PS2A". Pare che le sue caratteristiche siano identiche a quelle della console da cui deriva, dalla quantità di memoria VRAM incastonata nel GS (4MB) al tipo di supporto (CD/DVD-ROM). - Con l'acquisizione di Bungie, Microsoft fa di **Halo** la killer application di Xbox. Intanto Infogrames, ormai un colosso, compra anche Paradigm Entertainment. - La società giapponese Sun Denshi presenta "OnlineStation", il primo di una lunga serie di modelli analogici USB per PlayStation2 prodotti da terze parti. - Dopo un lungo e preoccupante periodo di silenzio, Squaresoft e Dream Factory annunciano per la fine dell'anno la commercializzazione di **The Bouncer**. - Un breve update di due pagine illustra nuovi, succulenti dettagli su **MGS2**. L'attesa per il primo lavoro di Kojima per PS2 si fa sempre più svenante. Seguono oltre una trentina di pagine di anteprime di giochi PS2 e PSone, da **Ring of Red** a **Driver 2**, da **Rayman 2** a **Spyro: Year of the Dragon**. - Durante il **Namco Private Show** si mor-mora di **Soul Calibur 2** per Naomi. Ma Namco mostra solo titoli per System 10. **Recensioni**: **FFIX** (9), **Legend of Mana** (9), **Breath of Fire IV** (8), **JL WE 2000** (9), **Sky Surfer** (4), **Vib Ribbon** (8).

superconsole 71 - giugno 2000



Di ritorno dall'Electronic Entertainment Expo, Super Console dedica la copertina all'indiscusso game of the show, al secolo **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. All'interno, tre pagine di anteprima illustrano le incredibili caratteristiche del nuovo capolavoro di Hideo Kojima. - SCEA annuncia il lancio contemporaneo di PlayStation2 in America ed Europa per il 26 ottobre. - Un breve reportage descrive i titoli PS2 più intriganti dell'E3. Fra questi, **Munch's Oddysee**, mostrato dietro porte chiuse da un Lorne Lanning indispettito dalle difficoltà incontrate dal suo team nel decifrare l'architettura del 128bit Sony. Una condizione che Lanning definisce "assolutamente inaccettabile" arrivando a minacciare il congelamento dello sviluppo. - La società californiana Razer presenta Raptor, il primo controller cordless a radiofrequenza per PlayStation2. Non arriverà mai sugli scaffali dei negozi. - Sony nega la possibilità di impiegare la dicitura "PlayStation" nel logo delle riviste specializzate (ad eccezione di quella ufficiale). Super Console ne approfitta per cambiare (definitivamente) logo e grafica, adottando altresì un sistema di valutazione su scala decimale. **Recensioni**: **Colin McRae Rally 2** (9), **N-Gen Racing** (8), **WipEout 3 SE** (7, invisibile), **Nightmare Creatures 2** (7), **Bishi Bashi Special** (8).

superconsole 74 - ottobre 2000



Super Console riporta l'annuncio (diffuso ad agosto, mentre la redazione era in spiaggia) del prezzo e della data di commercializzazione di PlayStation2 in Europa: 899.000 lire, 24 novembre. Inizialmente previsto per ottobre, contemporaneamente a quello americano, il lancio del 128bit Sony sul mercato PAL viene rinviato di un mese per una dichiarata carenza di unità disponibili. Un segnale dei problemi alla produzione che infieriranno anche il lancio statunitense. - Dal 29 settembre è disponibile in Italia il nuovo modello di PlayStation. PSone viene lanciata a 249.000 lire. - Konami diffonde le prime informazioni su **Silent Hill 2** ed annuncia l'acquisizione della licenza RFFPro. - Nuove informazioni su **The Bouncer** lasciando intravedere buone cose. L'Action/RPG di Squaresoft è uno dei titoli più attesi da Super Console. - La simulazione motociclistica di Namco, **GP 500**, cambia nome in **MotoGP**. La data d'uscita viene fissata per il 12 ottobre (tre giorni prima del GP di Motegi). Scrive SC: "potrebbe essere il primo simulatore motociclistico arcade davvero divertente dai tempi di **Super Hang-On**". Lo spazio antepremi ospita inoltre gli attesi **WipEout Fusion**, **GT2000**, **Time Splitters** e **Dropship**. **Recensioni**: **Armored Core 2** (7), **Jikkii World Soccer 2000** (4), **Tenchu 2** (8), **Rayman 2** (8).

superconsole 72 - luglio/agosto 2000



In coincidenza del rinnovamento grafico di Super Console, Sony annuncia PSone, un nuovo modello di PlayStation compatto e "portatile", in uscita il 7 luglio in Giappone al prezzo di 15.000 yen. Assieme alla nuova console viene presentato uno schermo LCD dedicato (da 4" e retro-illuminato) nonché un cavo speciale per collegare al sistema i telefoni cellulari di terza generazione. - SCE svela l'HDD per PS2, ma non ne specifica prezzo e capienza. L'add-on verrà commercializzato in Giappone alla fine dell'anno e in due versioni (esterna per i primi modelli di PS2, interna per i successivi). - La sezione Industry News getta un'ombra sul futuro di SNK, mentre in **PlayWorld** Konami annuncia **Silent Hill 2** e **Suikoden III**, e Namco **GP500** per PlayStation2. Prime informazioni anche su **Time Splitters** (che diventerà uno dei titoli di lancio di PS2), e **Pirates** (che uscirà 2 anni dopo in pessime condizioni). - Lo spazio anteprime si apre con **Zone of the Enders**, il promettente "Robot Animation Simulator" di Noriaki Okamura, per proseguire con **Project Eden** (Edios) e **Onimusha** (ormai imminente). - Con lo speciale "Cosa sono quelle scalettature?" Super Console tenta di fare chiarezza sulla genesi del male del nuovo millennio. **Recensioni**: **FIFA Soccer WC** (7), **Speedball 2100** (6), **A Sanguine Freddo** (7), **Vagrant Story** (10).

superconsole 75 - novembre 2000



La commercializzazione di PlayStation2 in America viene "macchiata" da un intoppo nelle fabbriche giapponesi di SCEI. Del milione di unità previste per il lancio, sugli scaffali dei negozi statunitensi se ne presentano solo la metà (che evaporano in un nanosecondo). L'evento segna comunque un record, ma è evidente che si poteva ambire a ben altro. - Phil Harrison, prima VP del reparto di R&S di SCEA, torna in Europa in veste di VP dello Sviluppo di SCEE. Seguiranno ristrutturazioni a tappeto. - Nuove immagini di **GT2000** (ora **GT2000 A-Spec**), **ZOE** e **MGS2** e le prime di **DOA2 HC** e **Silent Hill 2** impegnano di salda le pagine dalla 12 alla 14. - Super Console dedica altre due pagine di anteprima a **The Bouncer**. Il titolo appare ogni mese più intrigante. **Red Faction** si distingue dai soliti FPS per l'impiego dell'originale tecnologia GeoMod, meritandosi l'attenzione di Super Console. Il RPG **Summoner** si espone ai fari della ribalta in qualità di uno dei primi titoli PS2 ad impiegare l'anti-aliasing. Ma sarà l'unico punto a suo favore. Namco presenta **Klonoa 2**, il primo platform game (ed il primo titolo in cel-shading) per PlayStation2. **Recensioni**: **Shin Sangokumusou** (7), **Dragon Quest VII** (8), **Chrono Cross** (10), **Valkyrie Profile** (9), **Dino Crisis 2** (9), **Spyro: Year of the Dragon** (9), **Toshinden 4** (3).

superconsole 76 - dicembre 2000



Con l'uscita di PlayStation2 in Europa a novembre, il numero dicembre di Super Console non poteva non imbottirsi delle recensioni di "oltre 20 GIOCHI PS2!!!". Uno degli strilli più commerciali mai esposti in copertina. E anche uno dei numeri più venduti di Super Console. – In *Playworld* si approfondisce il lancio di PlayStation2 in America. I tre titoli più venduti nella prima settimana sono *Madden NFL 2001*, *TTT* e *SSX*. – Capcom annuncia *Devil May Cry* di Shinji Mikami, il primo "stylish action game" per PlayStation2, mentre Eidos mostra per la prima volta la "nuova" Lara Croft protagonista del "prossimo" episodio del franchise per PS2. – *Oddworld Inhabitants* cancella lo sviluppo di *Munch's Oddysee* su PlayStation2 dirottandolo su Xbox. Di conseguenza, Paul O'Connor smette di scrivere il suo diario di sviluppo per *Super Game Design Diary*. – A seguito dello slittamento di *GT2000 A-Spec* ai primi mesi del 2001, l'attesa simulazione automobilistica di Polyphony cambia nome in *Gran Turismo 3 A-Spec* (che in redazione abbiamo ormai preso l'abitudine di chiamare "GT A-spett").

Recensioni: *MotoGP* (8), *Ridge Racer V* (7), *Tekken Tag Tournament* (7), *DOTA2 Hardcore* (8), *SSX* (9), *Time Splitters* (8), *Driver 2* (8), *MoH Underground* (8).

superconsole 79 - marzo 2001



La notizia del mese è anche la notizia dell'anno: Sega annuncia l'abbandono del mercato hardware per dedicarsi esclusivamente alla produzione di videogiochi. Fra i primi titoli Sega annunciati per i sistemi dell'ex-concorrenza spicca *Virtua Fighter 4*, in esclusiva per PlayStation2. – *Super Console* visita il quartier generale londinese di SCE. Phil Harrison espone la sua visione sul futuro di PlayStation2. Si parla di online gaming, di software di terza generazione, di hardware e casual gamers, di DVD-Video, di PSone e di PS3. Harrison mostra inoltre alcuni esperimenti tecnologici in corso presso i laboratori di SCE, basati sull'impiego di videocamere digitali interfacciate a PS2 capaci di "leggere" i movimenti del giocatore. Il tour passa infine per gli studi di Team Solo ed Evolution, per un'analisi ravvicinata di *The Getaway* e *World Rally Championship* rispettivamente. – Cresce l'interesse per *Devil May Cry* e *Super Console* ne approfondisce la conoscenza con un'antepprima di tre pagine. Shinji Mikami dimostra di apprezzare l'hardware Sony: "Al momento è molto difficile raggiungere la perfezione su una console che non sia PS2". – Ivan Fulco inaugura la rubrica *The First Place*.

Recensioni: *ZOE* (8), *Onimusha* (8), *Unreal Tournament* (7), *Shadow of Memories* (8), *Summoner* (7), *ISS Pro Evolution 2* (10).

superconsole 77 - gennaio 2001



PlayStation2 riserva una sgradevole sorpresa all'utenza PAL. Collegato al proprio televisore attraverso il cavo SCART RGB, il sistema riproduce i DVD-Video applicando all'immagine una patina di colore verde. L'unico modo per ovviare al problema è usare il (pessimo) segnale Composito o (il poco diffuso) Component. A detta di Sony, l'inibizione del segnale RGB ha lo scopo di impedire il raggio della protezione Macrovision, possibile sui primi modelli giapponesi e apparentemente criticato dalle major hollywoodiane. – SCE lancia in Giappone un nuovo modello di PlayStation2 inclusivo di telecomando DVD, ma sprovvisto della memory card in omaggio (presente nei primissimi package). – La storica software house Cinemaware risorge dalle ceneri dell'era Amiga ed annuncia il remake di *Defender of The Crown* per la console di nuova generazione. – Nella sezione antepreme nuovo spazio viene concesso ai titoli più promettenti per PS2: oltre agli hands-on di *ZOE* e *GT3 A-Spec* (con annessa prova del volante con force feedback GT Force), *Super Console* divulga nuove informazioni su *Onimusha*, *Silent Hill 2* e *The Bouncer*. Vengono altresì diffuse le prime immagini di *WRC*, *Ace Combat 4* e *Winning Eleven 5*.

Recensioni: *ESPN X-Games Snowboarder* (7), *X-Squad* (5), *Orphen* (6), *Tomb Raider Chronicles* (7).

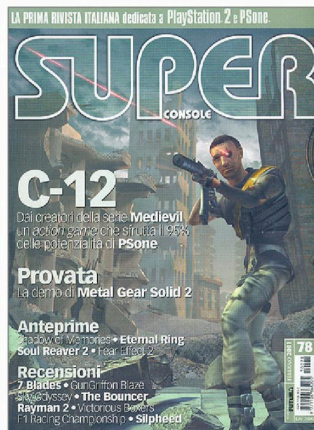
superconsole 80 - aprile 2001



La divisione giapponese di Sony Computer Entertainment definisce i dettagli della sua strategia on-line, fissa per luglio la commercializzazione in patria dell'HDD ed annuncia un accordo a sorpresa con Namco e Sega per l'allestimento di terminali basati su tecnologia PlayStation2 (i "B2B Broadband Terminal") nei rispettivi parchi divertimento. – Sony, IBM e Toshiba annunciano lo sviluppo congiunto della tecnologia "Cell" investendo 400 milioni di dollari nell'impresa. In Austin, Texas, il centro di ricerca con i suoi 300 architetti informatici, "L'enciclopedia speciale da dieci pagine" "La Videoteca di Babele" fa il punto, i due punti e il punto e virgola sul processo di localizzazione, non solo linguistica ma anche culturale, del videogioco. – Un'assopita Interplay sorprende la comunità videoludica con *Baldur's Gate: Dark Alliance*, action/RPG in stile *Diablo* dalle notevoli qualità tecniche sviluppate dal team esordiente Snowblind (oggi al lavoro per Sony su uno spin-off di *EverQuest*). – *Super Console* non fa in tempo a recensirlo, ma esce finalmente l'atteso episodio di *Winning Eleven* per PlayStation2. Un'antepprima di due pagine prelude a qualcosa di grande.

Recensioni: *Bloody Roar 3* (7), *Sky Odyssey* (7), *Evergrace* (5), *Oni* (6), *4x4 Evolution* (6).

superconsole 78 - febbraio 2001



C-12 guadagna la copertina del numero di febbraio di *Super Console*. "Dai creatori di *MediEvil*", strilla la cover, "un action game che sfrutta il 95% delle potenzialità di PSone". Sarà l'ultimo gioco a 32bit a comparire in cover. – Squaresoft rilascia stupefacenti immagini del suo primo RPG per PlayStation2 *Final Fantasy X*, mentre SCE posticipa nuovamente la release di *Gran Turismo 3 A-Spec*, dal 15 febbraio ad un non meglio precisato giorno di aprile. Come motivazione viene espresso il desiderio di "elevare ulteriormente la qualità del prodotto". – *Super Console* prova per la prima volta una versione dimostrativa dell'atteso *Metal Gear Solid 2*. In tre pagine di antepprima, si descrive l'eccezionale prodotta da quaranta minuti di azione stealth. A seguire, l'antepprima di *Shadow of Memories*, una delle più originali (e più sottovalutate) avventure per PS2. – Niente antepprima di *The Bouncer* questo mese. Il titolo Dream Factory compare infatti tra le recensioni, in cui calce una inattesa mediocrità. "Da ascrivere nel triste elenco di giochi PS2 tanto emozionanti sulla carta quanto deludenti nella sostanza". – Esordisce la rubrica *PlayVideo* (*Digital Video Domain*), a cura di Sergio Cangialosi.

Recensioni: *The Bouncer* (5), *7 Blades* (6), *Kessen II* (7), *Eternal Ring* (7), *Silpheed* (6), *GunGriffon Blaze* (7).

superconsole 81 - maggio 2001



Duecentomila persone in meno rispetto all'edizione precedente visitano i padiglioni del *Tokyo Game Show 2001 Spring*. Un dato che pone chiaramente in evidenza lo stato di crisi in cui versa il mercato videoludico nipponico. L'unico titolo di rilievo è *Final Fantasy X*, mostrato per la prima volta in forma giocabile nel padiglione Squaresoft e previsto per il 19 luglio. – La saga di *Clock Tower* passa da Hudson a Capcom. Fra i responsabili del progetto figura il regista nipponico Kinji Fukasaku mentre lo sviluppo dello scenario viene affidato a Flagship (*Onimusha* e *DMC*). – Monolith Soft, la sussidiaria Namco composta da ex-artisti Square, annuncia il suo primo progetto per PlayStation2. Come previsto, si tratta di un nuovo episodio di *Xenogears*, noto col nome di *Xenosaga*. – Apre in Italia il sito ufficiale Sony di e-commerce PlayStation.com. – Matteo Bittanti riporta le ultime novità dall'edizione 2001 del *Game Developer's Conference* di San José. PC su Console, online gaming e wireless gaming i tre principali argomenti di dibattito. – Antepprime horror-gotiche questo mese, con hands-on di *Devil May Cry* e l'intervista agli sviluppatori di *Silent Hill 2*.

Recensioni: *Ring of Red* (8), *Bio Hazard Code: Veronica* (8), *Quake III* (8), *Kessen II* (8), *Klonoa 2* (8), *Winning Eleven 5* (8), *Crazy Taxi* (7).

superconsole 82 - giugno 2001



Sony annuncia il PS2 Linux Kit, in pratica il sistema operativo Linux sulla console Sony. Disponibile solo su ordinazione e (per ora) esclusivamente in terra nipponica, il Linux Kit comprende un CD-ROM col software del caso, un mouse, una tastiera, l'HDD ed un cavo VGA per collegare la console ad un comune monitor per PC (purché "Sync on Green"). - La società di ricerca, sviluppo e analisi di semiconduttori Semiconductor Insights assegna al Graphics Synthesizer il titolo di prodotto di categoria più innovativo dell'anno, rispetto a Pentium 4, AMD e GeForce2. - Dopo lo speciale sulla localizzazione pubblicato sul numero di aprile, Super Console si supera con un nuovo speciale ancor più maestoso che analizza le contaminazioni tra manga, anime e videogame. Sviluppata lungo 14 pagine, l'impaginazione con font a 6 di "Anime Digital" costa al grafico Stefano Zurlini diverse diottrie. - Al di là di **Splashdown**, questo mese non si registrano anteprime di rilievo. In compenso viene recensito il titolo in assoluto più atteso dall'utenza PlayStation2: il rimandatissimo **Gran Turismo 3 A-Spec**. Marcello Cangialosi ha bisogno di 6 pagine per esprimere adeguatamente il suo apprezzamento sul capolavoro di Polyphony Digital.

Recensioni: Gran Turismo 3 A-Spec (9), Rumble Racing (7), Extermination (7), Winback (6).

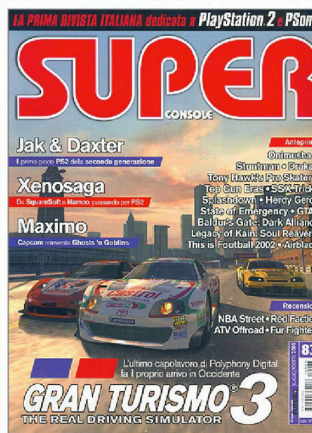
superconsole 85 - ottobre 2001



Nell'editoriale del numero di Super Console post-11 settembre, Marcello Cangialosi esprime il suo sgomento e riporta alcune delle ripercussioni dell'attentato sul mercato videoludico. Namco congela gli spot americani di **Ace Combat 4**. SCEE posticipa il lancio di **Dropship** e **Twisted Metal: Black**. Konami taglia una scena di **MGS2**. Oltre che alle vittime di NY e Washington, questo numero di Super Console viene dedicato all'indimenticabile Ferruccio Amendola, scomparso il 3 settembre. - Mentre Sony Europe annuncia il lancio definitivo dei servizi online per PS2 entro la fine del 2002, Electronic Arts dichiara di aver elaborato una tecnologia audio per l'impiego del DTS nei suoi videogiochi per PlayStation2. I primi titoli che la supportano sono **SSX Tricky** ed **NHL 2002**. - Namco annuncia la natura multiplatforma della conversione di **Soul Calibur 2**. Sarebbe in arrivo su PS2, Xbox e GC entro la fine del 2002. Intanto Codemasters annuncia **TOCA Race Driver** e **Colin McRae Rally 3**. - Passato, presente e futuro di Sega, nello speciale "The Game is Severe" di Mattia Ravaneli. - Mikami e Miyamoto annunciano l'esclusività della serie **Biohazard** per GameCube il giorno prima del lancio del sistema in Giappone.

Recensioni: Devil May Cry (8), Project Eden (6), Thunderhawk (7), Twisted Metal: Black (8), TIF2002 (7).

superconsole 83 - luglio/agosto 2001



Nel corso della tradizionale conferenza stampa a ridosso dell'E3, SCEA annuncia di aver stretto accordi con AOL, RealNetworks, Macromedia e Cisco Systems nell'ambito del piano di sviluppo delle applicazioni on-line di PS2. Viene mostrato per la prima volta il Network Adaptor americano e confermata la capienza di 40GB dell'HDD. Kaz Hirai annuncia per novembre la commercializzazione del kit. - In fiera, una piccola porzione dello stand SCE, offre convincenti dimostrazioni di video-streaming e web-browsing su PlayStation2. - Naughty Dog presenta con orgoglio **Jak & Daxter**, mentre RockStar propone tale **Grand Theft Auto 3** nella semi-indifferenza generale. Altri titoli di rilievo mostrati o semplicemente annunciati sono **Stuntman**, **Primal**, **Maximo** e **Frequency**. - Nel suo reportage sull'evento fieristico, Super Console critica la debole presenza di Microsoft, contrapposta a quella forte di Nintendo che svela per la prima volta GameCube assieme ai primi titoli in sviluppo. - Dal Giappone, Capcom presenta **Onimusha 2**, seguito di uno dei titoli più venduti per PlayStation2. Il modello poligonale del protagonista è ispirato all'attore Yusaku Matsuda, scomparso nel 1969.

Recensioni: NBA Street (8), CoolBoards 2001 (7), 24 Ore di Le Mans (6), ATV Offroad (8), Armored Core 2 AA (6), Red Faction (7).

superconsole 86 - novembre 2001



Dopo le delusioni rappresentate dalle ultime edizioni del TGS, quella di cui Super Console racconta su questo numero denuncia incoraggianti segnali di ripresa. Merito di PlayStation2, con la sua consueta cascata di titoli, ma anche di Microsoft che con la presentazione di Xbox fa grare parecchie teste. Fra i titoli di rilievo si segnalano: **Xenosaga**, **Star Ocean 3**, **Kingdom Hearts** e **Suikoden 3**. - Super Console riesce a mettere le mani sull'HDD giapponese per PlayStation2, descrivendone caratteristiche e funzionamento. - Nel festeggiare il raggiungimento di 20 milioni di console vendute nel mondo, SCEA annuncia un'edizione limitata di PS2 colorate (a 50.000 yen). - Dopo la fallimentare performance di **FF The Spirits Within**, Sony risolveva le sorti di Square investendovi 14,9 miliardi di yen, e divenendone il secondo maggior azionista (con il 18,6% del capitale azionario). SNK, intanto, dichiara lo stato di bancarotta. - Presso gli studi di SCEI, Super Console fa la conoscenza della promettente avventura **Dekavoc**, basata sul riconoscimento vocale, mentre in Sega e Namco ammira rispettivamente **VF4** e **SC2**. - Esordisce **R&B Café**, un libro ed un CD videogiochi-related al mese.

Recensioni: Pro Evolution Soccer (9), Ace Combat 04 (7), Sky Gunner (8), ICO (9), Silent Hill 2 (7), Splashdown (8), Time Crisis 2 (7).

superconsole 84 - settembre 2001



Konami annuncia le date di commercializzazione di **MGS2: Sons of Liberty** in Giappone ed America. Sorprendentemente, la versione americana arriverà nei negozi con un mese di anticipo (novembre) rispetto a quella giapponese (dicembre). - Squaresoft dà il via alla sperimentazione di PlayOnline in Giappone. Vi prendono parte 500 mila utenti selezionati. Nel frattempo, SCEI comincia a vendere l'HDD per PS2 attraverso il suo portale di e-commerce al prezzo di 18.000/19.000 yen. - Super Console pubblica le interviste a David Siller e Tony Raine per indagare sui rispettivi progetti, **Maximo**: **Ghosts to Glory** (una delle sorprese dell'E3) e **This is Football 2002**. - Namco annuncia **Tekken 4**, coin-op basato su tecnologia System 246. La conversione per PlayStation2 è praticamente scontata, da cui l'anteprima di Super Console per illustrare le caratteristiche tecnologiche. - Snobbato durante la fiera isosagelina, **ICO** viene riscoperto su questo numero come uno dei titoli più originali dell'E3. Fra le micro-anteprime si distinguono il musicale **Rez** e l'acrobatico **Sky Gunner**. - Super Console intervista Hironobu Sakaguchi (regista) e Jun Aida (Producer) in merito al lungometraggio in CG **FF The Spirits Within**.

Recensioni: Final Fantasy X (9), Dark Cloud (7), Fuga da Monkey Island (7), Ape Escape 2001 (7).

superconsole 87 - dicembre 2001



Microsoft e Nintendo si contendono il mercato americano lanciando le rispettive console. Le prime stime di vendita parlano di 300.000 GameCube venduti contro 400.000 Xbox. Dimentico del proverbiale terzo incomodo, Ed Fries, VP della divisione Game Publishing di Microsoft, dichiara a Super Console: "Nel Natale 2002 spero in una divisione del mercato in questi termini: 50% a PS2, 50% a Xbox". - Mentre Halo trascina le vendite di Xbox, girano voci che Sony avrebbe in cantiere un "Halo-Killer", in sviluppo presso gli studi di Foster City di SCEA. - Prosciugata dalle spese legali sostenute nella battaglia con Sony, la società Bleem LLC chiude i battenti. - Mentre Capcom presenta **Automodellista** (inusuale racing game in cel-shading online compatibile), Namco manda in pensione la racing queen Ai Fukami (vista in RRV) per far posto alla giovane Hitomi Yoshino (che debutterà in **MotoGP 2**). - "Kingdom Hearts ha buone probabilità di sorprendere", dichiara Super Console al termine dell'anteprima del titolo di Square/Disney. Da maliziosa operazione commerciale, il progetto assurge a sincera promessa. - Nella cornice del Tokyo Motor Show, SCEA annuncia lo stiloso **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo**.

Recensioni: Burnout (8), GTAJII (9), Soul Reaver 2 (8), Half Life (7), Tony Hawk's Pro Skater 3 (8).

superconsole 88 - gennaio 2002



superconsole 89 - febbraio 2002



superconsole 90 - marzo 2002



Copertina inevitabilmente dedicata alla recensione del platform game di Naughty Dog, con rimando all'intervista al duo Jason Rubin/Andy Gavin sulla "Filosofia dell'orizzonte infinito". - Con un sarcastico "PS2 Online. No, davvero." Super Console titola la notizia dell'imminente inaugurazione dei servizi broadband per PS2 in Giappone. Durante la conferenza stampa presentata da Ken Kutaragi assieme ai presidenti di NTT e So-Net, vengono mostrate le prime immagini del "Broadband Navigator" che permette di accedere a servizi di streaming audio/video, e-mail, web browsing e così via. - Un breve aggiornamento su GT Concept rivela la presenza di un nuovo circuito, o meglio, dell'inedito remake del circuito Autumn Ring e del prototipo GSX-R4 fra le concept car disponibili. - Sony dichiara guerra ai produttori di mod-chip per PS2 mentre si solleva la questione della piena libertà del territorial lock-out. - La commercializzazione di MGS2 in America e Giappone è accompagnata da un'attesa sorpresa. Super Console offre qualche indizio in merito in un'antiprima di tre pagine che si conclude con: "mettete da parte le vostre aspettative e preparatevi ad essere stupiti".

Recensioni: Jak & Daxter (8), Baldur's Gate Dark Alliance (8), Dropsnip (8), Headhunter (7), Rez (8), Ecco the Dolphin (7).

Super Console fa visita al team Eden Studios per un'anteprima esclusiva di Atari V-Rally 3. Intervistato per l'occasione, Stephane Baudet dichiara: "mi tengo libero di affermare che PS2, al momento, non vanta ancora un vero grande titolo di Rally. Con V-Rally 3 intendiamo colmare questa lacuna." - La base installata mondiale di PlayStation2 raggiunge 25 milioni di unità, mentre in Giappone SCEB continua a stringere accordi con gli ISP locali. Questo mese è la volta di Yahoo! Japan. - Squaresoft tiene un "Online Party" per inaugurare l'avvio del beta testing di Final Fantasy XI. Durante l'evento viene presentato il NetPlay Controller, florido DualShock-2-tastiera di LogiCool. - Argonaut annuncia l'acquisizione di Particle Systems, sottile britannica fondata nel 1995 da Michael Powell e Glyn Williams nota per la serie di simulazioni spaziali I-War (PC) e per Exo (di cui ad oggi si sono perse le tracce). - Teiyu Goto (l'artista a capo del Design Center di Sony Corp.) e Hideo Kojima (la riguardo di MGS2) scambiano due chiacchiere con Super Console. - Lo speciale "Rumori di Fondo" traccia l'evoluzione dell'audio nel videogame dal 1968 al 1991.

Recensioni: GT Concept (7), MotoGP 2 (8), Wipeout Fusion (7), Maximo (7), Shadow Man 2 (6), Max Payne (6), Parappa the Rapper 2 (5) e Gully Gear X (7).

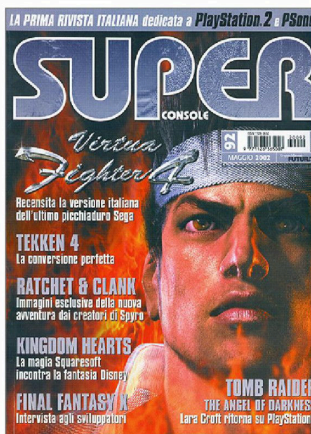
Un numero ricco ed importantissimo. Lo stile in cover "La recensione più attesa" rimanda ovviamente all'analisi del capolavoro di Hideo Kojima, ma all'interno trovano posto anche le recensioni di Virtua Fighter 4 (il miglior picchiaduro per PlayStation2) e Smash Court Pro Tournament (inatteso exploit di Namco nel genere delle simulazioni tennisistiche), nonché le interviste a Ken Kutaragi, Fumito Ueda, Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto, e la seconda parte dello speciale "Rumori di Fondo" (1992-2002). - Nel corso della PlayStation Meeting 2002 SCEB annuncia una valanga di titoli online compatibili in sviluppo per PlayStation2. Fra i tanti saltano subito all'occhio GT Online, Biohazard Online, un misterioso simulatore ed un racing game by Sega, un simulatore di volo by Namco ed un gioco sportivo by Konami. - Sony annuncia per maggio l'inizio della commercializzazione del PS2 Linux Kit in America ed Europa. Dopo mesi di petizioni, la comunità di pinguini esulta. - Nasce Sony Computer Entertainment di Korea ed annuncia per il 22 febbraio la commercializzazione di PS2 nel relativo mercato. - Dopo anni di onorato servizio, Primo Piede va in pensione. Al suo posto subentra la ben più interessante rubrica Q&A.

Recensioni: MGS2: SOL (9), Herdy Gerdy (6), Virtua Fighter 4 (9), Jade Cocoon 2 (7), Space Channel 5 (5),

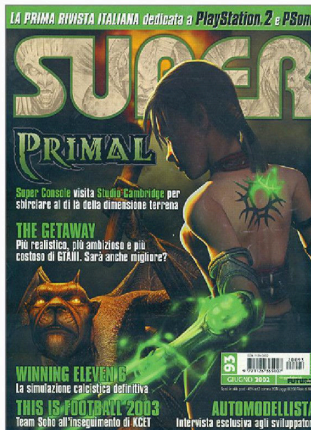
superconsole 91 - aprile 2002



superconsole 92 - maggio 2002



superconsole 93 - giugno 2002



Un sorridente Martin Edmondson parla del suo Stuntman mentre Super Console si domanda: "fucinarono Edmondson e compagni a tirar fuori dal cilindro l'ennesimo blockbuster?". - Massimo Rovatti raggiunge Repallo per indagare sullo stato di salute della soffice italiana Trecision, soffermandosi sui lavori in corso di Scooty Races e Zidane Football Generation, previsti in quel momento per la fine del 2002. Purtroppo l'attesa continua ancora oggi. - Cristiano Bonora entra nel gruppo di Super Console firmando al suo debutto ben 4 recensioni. - Il primo Playground gestito da Ivan Fulco si apre con una missiva a firma di Gianluca Belvisi (Sator Arepo), destinato ad unirsi alla redazione solo 10 mesi dopo. È un evidente segno del destino. - Outer Worlds apre con la cronaca del lancio giapponese di Xbox. Nei primi tre giorni vengono vendute 130.000 delle 250.000 console disponibili. La preview di Tekki, nella pagina accanto, sottolinea l'imponenza del suo controller ("addirittura 40 (!!) tasti"), rimandando ad un possibile approfondimento in un futuro Oddlies. Così sarà qualche mese dopo. È un mese abbastanza povero di uscite: fattore che si ripercuote sulla triste media voto delle recensioni.

Recensioni: Onimusha 2 (9), Xenosaga Episode 1 (8), State of Emergency (5), Drakan (6), Vampire Night (6).

In Playworld si parla dell'intervento di Shin'ichi Okamoto, a capo della divisione R&D di SCEB, alla Game Developers Conference di San José. Okamoto sorride al popolo degli sviluppatori, ammettendo l'ostilità dell'hardware PS2 ma dimostrandosi fiducioso per il futuro. Come dimostrazione invita ad attendere i titoli PS2 in uscita a Natale. Sempre da San José si stiano classifiche di eccellenza: la GDC incorona GTAAII miglior gioco dell'anno, mentre ICO riceve i premi per miglior Game Design e Visual Art. - Teom annuncia lo sviluppo di un sequel di Rygar, mentre Sega risponderà un suo franchise storico, promettendo un seguito di Shinobi. - L'anteprima di Frequency suggerisce la buona qualità del titolo Harmonix, non intendo però che il gioco finito sarà un capolavoro. Nella pagina accanto, come un simbolico contrappeso, Britney's Dance Beat mostra l'altra faccia del rhythm game. - In Playground viene ospitata una missiva nella quale un lettore paragona Foscato ed una OUTRO di TFP. Sembra un sottile tentativo di capire cosa si può scrivere su una rivista di videogiochi. E infatti lo è. Nei mesi successivi nessun lettore profierà parola su questo intervento.

Recensioni: Tekken 4 (9), Virtua Fighter 4 (9), Kingdom Hearts (8), Final Fantasy Anthology (9), Sled Storm (7), Metal Slug X (8).

Per Super Console è il mese dei contenuti speciali. Oltre alle interviste ai team di Turok Evolution e AutoModellista, questo numero ospita un reportage dalla mostra sui videogiochi PLAY, in svolgimento a Roma, ed uno speciale ad opera di Bruno Fraschini sul "videogioco come testo incompleto". - Prosegue la guerra dei prezzi: Xbox passa in Europa da 479 a 299 Euro, mentre Nintendo ritocca verso il basso il prezzo di lancio europeo del GameCube. Sony risponde sul mercato americano, portando PS2 a 199 dollari, seguita a sua volta da Microsoft che porta allo stesso prezzo il suo Xbox. I giocatori, finalmente compatti, esultano. Seamus Blackley, padre del progetto Xbox, lascia nel frattempo Microsoft, affermando di voler tornare a sviluppare videogiochi. Al cuore non si comanda. - Oddities supera anche stavolta sé stessa (in quanto a bizzarria), indagando questa volta su un simulatore di travestito. - Super Console premia intanto Winning Eleven 6, affermando che si tratta della "migliore edizione della serie". Il calcio digitale raggiunge una nuova vetta. È un mese caratterizzato da grandi uscite.

Recensioni: Winning Eleven 6 (9), Football Manager Campionato 2002 (9), Smash Court Tennis Pro Tournament (9), Zetta! Zetsumoshi Toshi (8), Frequency (8), Mondiali FIFA 2002 (5).

superconsole 94 - luglio/agosto 2002



L'E3 di Los Angeles domina il numero estivo di Super Console, offrendo una quantità massiccia di contenuti. L'articolo sulla conferenza stampa SCEA viene titolato "L'arroganza del vincitore". Super Console mostra di non gradire la carenza di annunci da parte di Sony, impegnata piuttosto ad autolodarsi per il buon andamento della console war. Nintendo e Microsoft, dal canto loro, parlano di videogiochi, la prima presentando i suoi titoli di richiamo (Mario Sunshine e Zelda in primis), la seconda introducendo Xbox Live. - Nella valigia del ritorno da Los Angeles trova spazio molto entusiasmo per alcuni titoli promessi della fiera. Super Console segnala nelle sue anteprime la promettente qualità di giochi come **Contra: Shattered Soldier** [poi parzialmente delusa], **Ratchet & Clank**, **SOCOM** e, nella sezione *Outer Worlds*, dei sopracitati **Mario e Zelda**. - Su *Playground* imperversa la polemica su **MG2**, tra chi accusa l'opera di Kojima ("se volevo vedere un film andavo al cinema"), chi la loda ("un capolavoro assoluto") e chi ritiene che, sia essa bene o male, è comunque un'opera da analizzare con attenzione, senza ridursi a "martellare il tasto di skip come scimmie con un martello pneumatico".

Recensioni: Medal of Honor: Frontline (8), V-Rally 3 (7), Aggressive Inline (8), World Fantasia (4).

superconsole 97 - novembre 2002



È il mese dei capolavori su PlayStation2: la media voto, con ben 6 titoli a meritare un "9 su 10", è forse la più alta di tutta la storia di Super Console. - L'edizione 2002 del Tokyo Game Show si rivela una delle migliori degli ultimi anni, con **Devil May Cry 2** e **Anubis: Zone of the Enders** che si contendono il ruolo di game of the show. - Le interviste ai team di sviluppo di **Anubis**, **Silent Hill 3**, **Dark Chronicle** e **Splinter Cell**, cercano di fare il punto su cosa attende i videogiocatori nei mesi a seguire. Kojima afferma: "Il mio sogno è che le serie di **Z.O.E.** e **Metal Gear Solid** possano andare avanti senza la mia supervisione, così finalmente potrò dedicarmi ai miei giochi folli, su cui non ho mai tempo di lavorare". - Microsoft celebra il suo primo anno europeo su Xbox, incontrando la stampa a Siviglia in occasione dell'X02. L'accento è sul futuro Xbox Live e sull'ultimo colpo di mercato della casa di Redmond: l'acquisizione di Rare, in precedenza legata a Nintendo. - "mbtoday è morto. Viva mtdtoday!", scrive Matteo Bittanti chiudendo la sua lunga rubrica su Super Console e andando a colonizzare la Grande Rete.

Recensioni: Ratchet & Clank (9), Time Splitters 2 (9), Burnout 2 (9), Pro Evolution Soccer 2 (9), Onimusha 2 (9), This is Football 2003 (5).

superconsole 95 - settembre 2002



L'estate del 2002 trascorre senza particolari sussulti nel mondo dei videogiochi. Il numero di settembre di Super Console si incontra così sull'analisi del testo di **Metal Gear Solid 2**. Scrivono Bruno Franchini: "Il videogioco di Kojima possiede una strategia narrativa intrigante ed è un ottimo esempio di che cosa possa realizzare un valido autore sfruttando le potenzialità di questo nuovo mezzo di comunicazione". - Settembre è il mese delle uscite deludenti: **Stuntman** e **GunGrave**, due titoli molto attesi, vengono archiviati entrambi con un non troppo lusinghiero 6 su 10. - Satoru Iwata, nuovo presidente di Nintendo, intervistato da Super Console parla del suo rapporto con i vecchi videogames: "A suo tempo ho apprezzato moltissimo i classici del periodo 16bit, proprio perché erano estremamente semplici e immediati da giocare [...] Ma se devo fare un discorso generale, preferisco i giochi moderni. Proprio perché quello che prima sembrava impossibile da realizzare, ora è diventato possibile". - Lo speciale GBA sui migliori giochi non mainstream denuncia per l'ennesima volta la volontà di Super Console di dare maggiore spazio alle console non-Sony.

Recensioni: Stuntman (6), Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva (7), GunGrave (6), Way of the Samurai (7), Britney's Dance Beat (5).

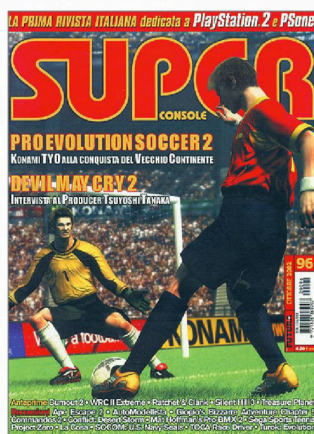
superconsole 98 - dicembre 2002



Per Super Console si chiude un ciclo: dopo 9 anni di onorata direzione, Simone Crosignani lascia la rivista, cedendo il timone a Ivan Fulco e Marcello Cangialosi. È il mese della chiamata alle armi: l'editoriale saluta il direttore uscente e, rivolgendosi a tutti i lettori, esorta a considerare il videogioco come reale possibilità lavorativa. - Sony annuncia il futuro dell'online PAL per PS2: broadband-only e attivazione nella primavera 2003 in 5 paesi, tra cui non è prevista l'Italia. L'attesa continua. - In un'intervista rilasciata al Wall Street Journal, il presidente di Sony, Nobuyuki Ito, lascia intuire che Ken Kutaragi, padre di PSone e già capo di SCE, possa salire alla presidenza Sony in un tempo non remoto. - Capcom annuncia i suoi 5 titoli in sviluppo per GameCube: **BioHazard 4**, **P.N.03**, **Dead Phoenix**, **Killer 7** e **Vivefitful Joe**. Gli ultimi due, in particolare modo, offrono spunti di interesse per l'originale impostazione grafico-stilistica. - Nel Q&A dell'ultima pagina, Nick Channon, producer di **Shox**, alla domanda "Ti dà migliore che hai avuto quando eri ubriaco?", risponde: "ricordarsi di respirare".

Recensioni: WRC II Extreme (8), GTA Vice City (9), Hitman 2: Silent Assassin (8), Tony Hawk's Pro Skater (9), Contra: Shattered Soldier (7), Sly Cooper and the Thievius Raccoon (7).

superconsole 96 - ottobre 2002



Playworld celebra l'inizio dell'online di PS2 negli Stati Uniti, riportando i cervellotici esperimenti di connessione portati a termine direttamente dall'Italia. - Gli ingegneri di IBM, Sony e Toshiba dichiarano di aver concluso la prima fase di sviluppo del Cell, il processore che potrebbe costituire il cuore della futura PS3, e di essere pronti per passare dalla carta al silicio. - L'intervista a Konami TYO, team responsabile dell'imminente **Pro Evolution Soccer 2**, scaldia gli animi in vista dell'attesissima uscita del gioco. Alla domanda "pensate che il mercato sia pronto per un **Winning Eleven Online**?", Shingo Taketsuka risponde "lo spero proprio!", scoppiando quindi a ridere. - L'attenzione degli hardcore gamer è monopolizzata dall'uscita di **Super Mario Sunshine** ma, soprattutto, del seguito spirituale di **Radiant Silvergun**: **Ikaruga**. In *Outer Worlds*, Super Console dedica allo shoot'em up *Treasure* gli onori che si devono ad un capolavoro di design. "Perché **Ikaruga**, diversamente da qualsiasi altro shooter, non si gioca su schermo, ma dentro la testa".

Recensioni: SOCOM: U.S. Navy SEALs (8), Commandos 2: Men of Courage (5), Project Zero (8), La Cosa (8), AutoModellista (5), TOCA Race Driver (5), Ape Escape 2 (7), Sega Sports Tennis (8), Gravity Games Bike (1).

superconsole 99 - gennaio 2003



È il mese in cui ha inizio il progetto di rinnovamento: la rubrica *Outer Worlds* assume la forma di rivista [clandestina] nella rivista, con tanto di cover, editoriale, recensioni con voto, numerazione delle pagine interna, e *Next Month*. La nuova rubrica *Chronicles* (approfondimento sulle saghe storiche), si accompagna a *Taccuino* (archivio delle news del mese), oltre ad altri piccoli spazi come, ad esempio, la *Alt Cover* (in *Playground*). È solo una parte delle iniziative in allestimento per il futuro, alcune delle quali portate su carta sul numero successivo [SC100]. - Il *Motor Show* di Bologna è il simbolo del videogioco che diventa fenomeno di massa. Super Console visita la fiera bolognese e offre l'anteprima dell'atteso **MotoGP 3**. - La sezione interviste propone due visioni del videogioco agli antipodi: Sean Baily parla della versione PlayStation2 di **The Sims**, titolo simbolo dello "stile PC", mentre KCET analizza la sua serie di **Winning Eleven**, emblema del videogioco giapponese per console. - Gianluca Belvisi firma il suo primo pezzo, inaugurando proprio la rubrica *Chronicles*.

Recensioni: War of the Monsters (8), Shinobi (7), Rygar: The Legendary Adventure (7), The Getaway (6), Mortal Kombat: Deadly Alliance (8), Clock Tower 3 (7), Metroid Prime (GC/9), Metroid Fusion (GBA/9), Splinter Cell (Xbox/7).

Pagina mancante

Winning Eleven 6 Final Evolution

Sistema: PlayStation2 Produttore: Konami Sviluppatore: Konami TYO Genere: Sportivo Versione: Giapponese



L'inquadratura TV2 offre una regia ai limiti del televisivo, con telecamera fissa che ruota su sé stessa per seguire l'azione. In caso di eccessivo allontanamento del gioco (in alto), la camera zooma sull'azione (sopra).

La droga è illegale. **Winning Eleven** no. Ecco spiegato il successo commerciale del gioco Konami. Quando ti trovi dentro al tunnel, ogni nuova luce ti sembra una rivelazione. Ma dopo oltre 30 aggiornamenti della serie, tra PSone e PS2, il pericolo di stagnazione diventa evidente. Per questo forse è giunto il momento di riappropriarsi del proprio spirito critico. Il momento di andare oltre il cieco fanatismo, iniziando ad analizzare con distacco la reale evoluzione della serie. Certo, magari dopo un multiplayer a **Winning Eleven 6 Final Evolution**. Non c'è fretta, in fondo. Perché la droga è illegale. **Winning Eleven** ancora no...

Gioco & pallone

La dipendenza psico-fisica rende ironici. Ma l'ironia non rende ciechi. **WE6FE** è esattamente quello a cui Konami TYO ha abituato il suo pubblico: un aggiornamento apparentemente minimale, ma in grado di dare assuefazione dopo averne assimilato le piccole rivoluzioni interne. Rimasta sostanzialmente inalterata la struttura esterna, il team di sviluppo si è dedicato in questa edizione all'affinamento della sezione giocata. Il risultato è semplicemente uno degli episodi con azione di gioco più ragionata degli ultimi anni. Non tanto per la velocità lorda dei giocatori, rimasta simile al progenitore **WE6**, quanto per il nuovo rapporto giocatore-piede-palla, intorno al quale Konami ha costruito il nuovo approccio all'azione di gioco.

Al calcio d'inizio sui campi di **WE6FE**, la prima sensazione che assale il giocatore è che l'erba sia cresciuta. Ma il riferimento non

è alla droga di cui sopra. I passaggi rasoterra perdono la potenza media del passato, rallentando progressivamente al contatto con il terreno, come trattenuti dalla nuova compattezza del manto verde. I rimpalli a terra lasciano sul campo alcuni brandelli di potenza, esprimendosi in traiettorie aeree leggermente più attutite. Ma sono sufficienti pochi minuti di gioco per rendersi conto che la chiave dell'evoluzione del gioco non è nell'erba, ma poco più sopra, nel pallone. Deridendo la leggerezza di cui era stato accusato durante i Mondiali 2002, il Fevemova di Adidas dimostra in questa nuova incarnazione un peso superiore a quanto visto in **WE6** e **PES2**, alterando con



la sua nuova massa le meccaniche di gioco a cui ci avevano abituato gli episodi precedenti. Il parallelo con **PES2**, doppio schermo davanti agli occhi, è evidente. Il rallentamento dei passaggi comporta un'azione globale leggermente più lenta, oltre che maledettamente più incerta. La precisione media dei filtranti è stata livellata verso il basso, con filtranti rasoterra che tendono a far allargare il giocatore lanciato e filtranti aerei leggermente più inaffidabili. Una condizione che amplifica, anche se non in maniera eccessiva, il dramma dell'errore accidentale, del fallo laterale su lancio fuori misura, dell'anticipo su passaggio troppo superficiale. E la tensione sale. Come nella transizione da **WE3** a **WE4**, dove il giocatore fu costretto ad abbandonare la ragnatela di passaggi sicuri nella propria metà campo, in questa edizione il passaggio scontato tende definitivamente a scomparire. Il gioco ragionato non è più una scelta, ma una necessità. La costruzione dell'azione raggiunge livelli maestosi. E nell'oppressività della manovra in spazi stretti,

per contrasto, gli eventuali colpi di genio del regista assumono valore ancora maggiore. È il piacere del filtrante perfetto, dell'apertura creativa, dell'appoggio semplice che sbilancia la difesa avversaria. Mentre la restante offerta del calcio simulato appaga il giocatore con il goal in rovesciata, **WE6FE** scatena passione a partire dall'impostazione. Proprio come nella realtà. Ma come nella realtà, non si vive di solo gioco di squadra...

Player & Team

È da **Winning Eleven 4** che la serie segue alcune precise linee di evoluzione. Una di queste è la diminuzione della rigidità dei controlli. Un'altra è l'apertura alle giocate in solitario. In **WE6FE** entrambe queste linee si concretizzano in un controllo di palla evidentemente più agevole e preciso rispetto al passato. Il Fevemova brama visibilmente il piede del giocatore, non staccandosi mai troppo dal portatore di palla (il divario da **PES2**, con i suoi tocchi lunghi, è quasi abissale), pur conservando una natura libera e

Supporto: 1 CD-ROM | HDD | Online
 Multiplayer: 2-8 multtap
 Video: 4:3
 Audio: Mono | Stereo



Il comparto strategico, ora ancora più rilevante rispetto ai precedenti episodi, è stato arricchito rispetto a PES2 di una nuova opzione, grazie alla quale è possibile impostare lo stile di gioco della squadra. Il menu mette a disposizione quattro caratteristiche di gioco: Difesa, Pressing, Fuorigioco e Contropiede. Il giocatore può impostare per ognuna di esse una priorità di utilizzo, scegliendo tra A, B o C, ovvero propensione massima, media o minima. Un sistema che permette di dare un indirizzo tattico alla propria squadra in pochissimi secondi.



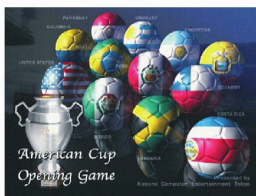
La sezione di Training mette a disposizione le classiche prove a punti, offrendo stavolta 5 differenti prove per ogni tipo di task.



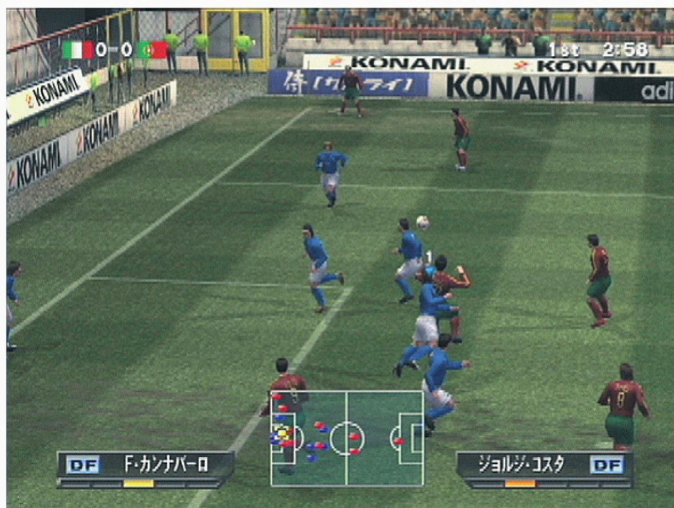
selvaggia. Come dire: il controllo si svolge sempre sullo stretto, ma anche sullo stretto, persino lo scarpino del giocatore, la palla è soggetta a qualsiasi intervento avversario. Se il tacchetto tocca, il pallone devia, per dirla in stile boskoviano. Una condizione possibile solo grazie al raggiungimento di un nuovo traguardo per la serie: la collisione perfetta. L'utopia del contatto pixel-perfect tra pallone e piede, sfiorata con WE6, diventa realtà in questo nuovo episodio. Il dribbling di precisione porta ancora più in primo piano l'azione in solitaria, le incursioni punitive in area, il gioco di gambe che deride e, in alcuni frangenti, funziona. Giocate che si appoggiano anche alla notevole fisicità instillata in questa nuova incarnazione. Il portatore di palla, fermo spalle al difensore, allarga automaticamente le braccia in difesa del pallone, brandendo il suo stesso corpo per evitare l'intervento. Il confronto in corsa tra due giocatori si trasforma in una forma di violenza regolamentata, in un sovrapporsi di braccia e di gambe che rallenta assarda-

mente la corsa di entrambi. La verità è che in WE6FE ci si percuote come fabbri. Sia fuori dal video (in caso di gioiosa rissa durante il multiplayer), sia dentro al video. E lo si fa senza soluzione di continuità, vista la maggiore frequenza del confronto uno contro uno. La lentezza del pallone comporta un più tempestivo intervento dei difensori. Le incursioni in solitaria costringono a gestire la palla in spazi stretti. Il soffocamento dei rim-palli, ora notevolmente attutiti, permette al pallone di rimanere sempre nel vivo dell'azione, diminuendo le carambole con Fevernova che schizzano a metri di distanza. Ma il senso di emergenza che scaturisce da questa impostazione, apparentemente soffocante, tende a sfumare a medio termine. Un controllo di palla di ottimo livello, mediamente più rapido e preciso di PES2, rassicura il giocatore, sciogliendo in parte la tensione che scaturisce dall'aver sul collo l'alto caldo del terzino. Perverso terzino. Dove un tempo c'era spazio per due tocchi di palla, oggi c'è posto per tre. E il difensore soffre questo

terzo contatto. Proprio perché sa che è quello che potrebbe mandare a vuoto il suo intervento. Una situazione che migliora anche sul fronte dei classici "binari" di movimento. È un movimento ancora più libero quello degli atleti di Konami, privo di buona parte di quegli input accessori da parte della CPU che, episodio dopo episodio, sono stati sradicati dal codice originario. E mentre il giocatore esperto tenta di saltare il terzo difensore, fase a cui questa Final Evolution permette di arrivare con la stessa frequenza del calcio reale, la sensazione che ci sia un difetto di percezione inizia a farsi strada. La verità è che lo schermo televisivo, soprattutto in caso di utilizzo di un'inquadratura allargata, non basta più. Nonostante possa apparire assurdo, in un gioco dove è possibile gestire il pallone al pixel, la necessità di una definizione maggiore comincia ad essere reale. La saga di Winning Eleven inizia a reclamare nuova tecnologia. WE6FE strilla una risoluzione 1600x1200 e la proiezione su schermo panoramico...



Le illustrazioni sono ancora una volta opera della apprezzata artista giapponese Mutsumi Inomata.



(a destra) I contrasti frontali attaccante-difensore sono stati ritoccati rispetto a PES2, quando poteva capitare che il pallone schizzasse casualmente alle spalle del difensore, divenendo ingiusta preda per l'attaccante. In questa edizione il pallone tende invece maggiormente al rimpallo laterale, a favore di un maggiore equilibrio.



La limitata reattività dei giocatori ai passaggi corti, seppur limata in questo episodio, è uno dei problemi storici della serie ancora insoluti.

Shoot & Cross

Viaggia il Fervore. Viaggia verso spazi infiniti, mentre si abusa del gioco aereo in WE6FE. Nonostante la minore efficacia dei filtranti alti, il lancio lungo riveste ancora un triplo ruolo di godimento durante il gioco. In primo luogo nella fase di impostazione, quando il giocatore sa che un buon cambio di fascia sarà controllato degnamente (e velocemente) dal compagno. In secondo luogo nel lancio lungo, a causa dei rimbalzi leggermente attutiti, in grado di rendere raggiungibili palloni che prima sarebbero usciti oltre la linea bianca. In terzo luogo per i cross al centro dell'area. Il cross è vita. E Konami sembra averlo capito. I sistematici anticipi dei difensori di PES2, in grado di spazzare agevolmente il pallone nella maggior parte dei casi, lasciano ora spazio ad un confronto più onesto nei cieli antistanti la porta. Il traversone preciso sul compagno smarcato è destinato a raggiungere quel cranio. E nessuno potrà negarlo. Il fatto che il contatto al pixel, da

parte sua, richieda una precisa incomata per sperare nel goal, aumenta di converso gli errori sotto porta, riequilibrando nettamente la situazione. Più colpi di testa eseguiti, ma più colpi di testa sbagliati. Esattamente come avviene palla a terra. Le possibilità di dribbling, infatti, rendono verosimile la gestione del gioco in area, favorendo una maggiore percentuale di tiri improvvisi e vigliacchi. Ma la buona reattività dei difensori e la minore precisione media dei tiratori, concorrono anche in questo caso a riportare in piano i piatti della bilancia. Ma il piacere risiede ancora altrove. Precisamente nel fatto che in WE6FE sia possibile segnare secondo modalità comuni solo al calcio-spettacolo più puro. È l'esaltazione del goal da cinetica, nella sua doppia accezione. Primo: come capolavoro di stile. Secondo: come capolavoro di culo. Nel senso del goal fagiolato, contraddistinto da rimpalli e controrimpalli che solo nel più assurdo campo parrocchiale avrebbero modo di essere.

Ma questa è realtà, signori. Quindi, senza dubbio, estremo godimento.

Tecnologia & tecnica

Abbandonati gli onori e gli oneri del Renderware (in grado di spingere lavori imponenti come **Burnout 2**, ma risultato limitante per la serie di **Winning Eleven**), il nuovo episodio riesce a raggiungere un ottimo livello grafico, pur conservando una certa continuità con il passato. Un miglioramento nitido rispetto a WE6 (e apprezzabile rispetto a PES2), che fa della sua forza la stabilità del frame rate (comunque già raggiunta in passato), il miglioramento dei modelli poligonali e il potenziamento del reparto animazioni. Il parallelo a schermi affiancati con WE6 lascia poco spazio a giudizi parziali: oltre alla rifinitura delle animazioni esistenti, ora evidentemente più fluide, il nuovo episodio della serie può contare anche su un discreto numero di nuove animazioni. I portieri appaiono ora più agili nei movimenti, mentre il controllo di

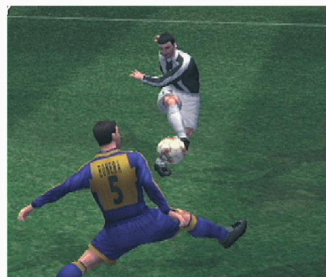


palla dei giocatori si arricchisce di nuovi colpi. Il rilancio lungo del pallone, il colpo sotto per lo scodellamento in aria, l'azione di togliere la terra dai tacchetti, oltre che le espressioni facciali, sono l'elemento di avvicinamento tra gioco e realtà. Ma nascondono un paradosso. Perché l'ombra si vede solo alla luce, come direbbe un saggio dei nostri tempi. Ovvero: l'ottima qualità media delle animazioni ha la colpa di sottolineare alcuni limiti storici del comparto. Si parla della poca mobilità del tronco degli atleti o della corsa troppo ravvicinata al terreno, ai quali si aggiunge la rinnovata scimmiosità con la quale Konami ha proporzionato i suoi atleti, decisamente più massicci e rasoterra rispetto agli episodi appena precedenti. Un elemento che passa comunque in secondo piano con le inquadrature allargate. Ora il gioco si muove su tinte più scure, con texture più pulite e gradevoli, ad un livello che lascia buoni presagi per il futuro. Sostanzialmente stabile, invece, la situazione riguardo al

comparto sonoro, nonostante si possa segnalare una vena recitativa di Kabira ed un'atmosfera generale dello stadio non ai massimi splendori. La scarsa qualità delle musiche, da parte sua, non rappresenta una novità, ma una conferma. E un delitto al quale gli appassionati della serie sono ormai assuefatti. In conclusione...

Bottom line & verdetto

Per l'appassionato di calcio digitale, **WE6FE** è la forma di godimento più suprema che si possa sperimentare senza privarsi dei pantaloni. Le perplessità iniziali, comprensibili soprattutto in questo episodio, sono Calippi che si sciolgono al primo sole. Le notevoli possibilità di dribbling non superano mai il limite consentito, mantenendosi su un perfetto equilibrio di verosimiglianza. La fase di impostazione, ancora più esigente di nervi saldi e raziocinio, si avvicina ulteriormente al calcio reale. Sono forse alcune linee di evoluzione generale (rallentamento del pallone e imprecisione



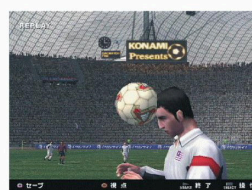
dei filtranti, tra gli altri) a sfuggire in un primo momento ad una razionale classificazione. La domanda su dove sia diretta la serie, infatti, appare legittima quando ci si rende conto del ritorno ad alcuni elementi utilizzati in **WE5** e poi abbandonati per strada. Ma la questione trova soluzione classificando **WE5** come un leggero passo falso della serie (quale realmente è stato): un episodio mal gestito, dal quale ora Konami estrae alcune idee, raffinandole degli errori e reintroducendole nella serie per una successiva evoluzione. Questa è la visione più razionale. A meno di essere smentiti da un futuro **WE7**. Per il resto **WE6FE** è poesia del calcio. Un'opera che non stabilisce nuovi standard ma che ugualmente entusiasma. Da assimilare e da cui farsi trasportare. Lentamente. Perché non c'è fretta in fondo. Perché la droga è illegale. **Winning Eleven** ancora no...

Ivan Fulco

voto: 9 su 10



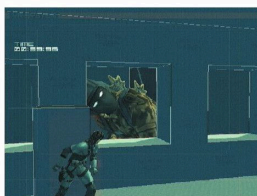
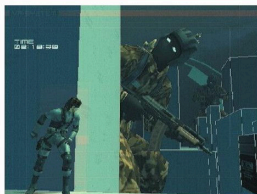
La modalità di edit ha raggiunto in questa edizione i massimi livelli della serie. Le possibilità di modifica permettono addirittura di alterare il colore degli occhi del giocatore (2 parametri), il colore degli scarponi (3 parametri) e l'altezza/larghezza della testa. Anche le statistiche hanno seguito una simile evoluzione. I menu nell'intervallo delle partite offrono ora dati sul possesso di palla, sul numero ed il tipo di giocate effettuate da ogni giocatore ed un riassunto degli eventi chiave della partita. A fine gara è inoltre possibile consultare i voti assegnati ad ogni giocatore, unico elemento dubbio della sezione. Il sistema di giudizio non convince infatti pienamente, con l'attribuzione di voti spesso evidentemente privi di fondamento.



Il contatto pixel-perfect tra giocatore e pallone esalta ulteriormente i replay. Le conclusioni da fuori area che sfiorano i difensori avversari, per poi passare a pochi millimetri dai guanti del portiere, rappresentano il punto di congiunzione tra **WE** e il calcio reale.

MGS2 Substance

Sistema: PlayStation2 Produttore: Konami Sviluppatore: Konami JPN Genere: Azione/Stealth Versione: Giapponese



Indubbiamente, quella che vede impegnati ad eludere la sorveglianza delle guardie giganti è una delle VR Missions più spassose. Al tempo stesso maestosi e ridicoli, i movimenti dei soldati sono accompagnati da un sottofondo musicale ispirato a *Godzilla*.



Una specifica serie di missioni propone un inedito punto di vista. Il sistema di controllo richiede un po' di adattamento, e i piatti ambienti virtuali certo non affasciano visti dall'interno. In ogni caso, una gradevole variante.

1 Il videogioco è fondamentalmente una insieme di regole. Le regole possono essere a loro volta più o meno restrittive, concedere più o meno spazio alla creatività, seppur sempre nei limiti delle regole stesse. Sia che il videogioco conceda poco o tanto alla creatività, un bel paio di regole sono imprescindibili al ludogodimento, perché il ludogodimento deriva proprio dal raggiungimento dell'obiettivo nel rispetto delle regole. **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** offre quello che si potrebbe definire "ludogodimento autoprodotta". Come un bambino con il suo giocattolo, il giocatore determina situazioni ludiche non prestabilite seppur previste. Edifica il suo gioco estrapolando dall'insieme di regole quelle che gli servono. Nel capolavoro di Kojima è concessa analoga libertà discrezionale. L'obiettivo è unico, ma sono molteplici le vie che vi conducono. La guardia può essere eliminata con un proiettile in fronte. Può essere adescata e poi strangolata. Può essere lasciata in pace, serpeggiando alle sue spalle mentre volge l'attenzione altrove. Tre azioni fra le tante che conducono al medesimo risultato, ma che offrono dosi di divertimento differenti. In **MGS2: Substance** questa autonomia decisionale è soffocata, strozzata da una contrazione regolamentare che obbliga ad incanalarsi entro percorsi operativi quasi prestabiliti. E questa è cosa buona e giusta. E' cosa buona e giusta perché sopperisce ad uno dei difetti endemici dell'essere umano: il libero arbitrio. E' quest'ultimo che in **MGS2** determina un tasso di impiego delle calyore dello 0.004%, del

Nikita dello 0.5%, dei Book dello 0.9%, del visore notturno dello 0.001% o del C4 dello 0.000 periodico per cento. Eppure c'è tanto divertimento latente in loro. Ma laddove in **Sons of Liberty** nessuna forza coercitiva superiore ti aiuta ad apprezzarlo, in **Substance** esiste e te lo impone con forza.

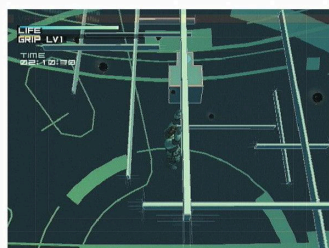
Non starò qui a descrivere tutte le 358 VR Missions, o le 153 Alternative Missions, o le 5 Snake Tales che costituiscono la "sostanza" del pacchetto. Perché non godo dello spazio necessario, ma soprattutto perché non ce n'è davvero bisogno. Semplicemente **Substance** è



tutto ciò che **Sons of Liberty** permetteva di esperire, ma di cui si è approfittato solo in minima parte. Ogni situazione, ogni condizione, ogni circostanza possibile in **Sons of Liberty** viene estrapolata, e quindi rigenerata e amplificata in **Substance** per essere apprezzata nella sua singolarità. Una lotta per la sopravvivenza da un esercito di guardie, armati solo di claymore. Un fitta rete di soldati da penetrare completamente ignudi, evitando che affiori il più timido punto esclamativo. Una selva di travi orizzontali da discendere percorrendole appesi per le mani, lasciandosi cadere e afferrando la successiva con tempestività (neanche sapevo si potesse compiere un'azione simile in **Sons of Liberty**...). **Substance** è un'infinita permutazione di variabili. A differenti livelli di difficoltà, con nemici dotati di campo visivo raddoppiato, senza il conforto del radar, e con l'influenza che s'alza rampante provocando starnuti quando il silenzio è l'unica arma a disposizione. Sono tutte

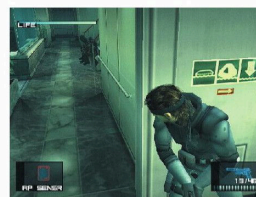
"cose", queste, che esistono in **Sons of Liberty** (basta muovere il ditino floscio e selezionare Hard prima di iniziare). Tutte situazioni verificabili e tutte condizioni imponibili se solo il libero arbitrio ed il pensiero economico non fossero prerogative dell'essere umano.

Ma **Substance** non è solo "guardate quanto divertimento avete tralasciato in **Sons of Liberty**". E' anche, a modo suo, creativo. Esistono missioni in cui si è chiamati ad intrufolarsi in ambienti pattugliati da soldati... invisibili (utile il binocolo termico eh?). Altre in cui è richiesto di eliminare alcuni obiettivi per abilitare il portale d'uscita. Altre ancora in cui, partendo da un particolare dettaglio fisico, si devono analizzare tutti i sexy-poster degli armadietti al fine di fotografare la Konami girl provvista di detto particolare. E come non citare le guardie godzilliane. Alte come palazzi e provviste di scaglie spinali d'ordinanza, perlustrano grattacieli virtuali con passo pesante e movimenti opportunamente ral-



(in alto a sinistra) Questa VR Mission vince a mani basse la palma del più potente generatore di stress dopo il crollo di una dorsale di Internet. La problematica percezione delle distanze fra una trave e quella sottostante, unita all'inclemente tempismo con cui è necessario pigiare il pulsante di aggancio dopo aver mollata la presa, è causa di numerosi fallimenti.

Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo | DD5.1



Alcune missioni propongono di risolvere un indovinello. In questo caso viene chiesto di fotografare il responsabile di quanto vedete in foto. Al di là di una vetrata passeggiano diversi personaggi di *Sons of Liberty*. Fra cui il Presidente.

lentati, gridando sordi lamenti, sollevandosi in punta di piedi per sbirciare i terrazzi, o piegandosi per gettare uno sguardo agli interni attraverso le finestre. Non manca una situazione "alla *Sprinter Cell*", allorché una guardia robotica gigante perlustra con i fari dei suoi occhi la buia scenografia virtuale circostante, proiettando preziose ombre al di là delle strutture adibite al nascondiglio. Qui il giocatore deve evitare lo sgamo se non vuole bruciarsi il culo di saette, mentre armato di Stinger anela a colpire testa, prima per sviarla (letteralmente), quindi, una volta a terra, per spedirla nella rete alle spalle del bestione. Cose da pazzi. Cose da Kojima.

C'è comunque della marcia pretenziosità in *Substance*. Quelle 358 (trecentocinquantaquattro) VR Missions e quelle 153 (centocinquantaquattro) Alternative Missions sembrano un'infinità fintanto che non si scopre l'inganno. Di fatto sono il risultato della moltiplicazione delle medesime VR Missions (circa 50) e delle medesime

Alternative Missions (circa 20) per il numero di personaggi con cui è possibile affrontarle (7). Pertanto la medesima situazione viene riproposta ai comandi di Raiden, di Snake e delle rispettive varianti. Ma è anche un inganno relativo. Da un lato allunga indubbiamente il brodo, ma dall'altro mantiene vivo l'interesse associando ad ognuno dei personaggi (che si rendono disponibili in sequenza) un differente coefficiente di sfida, determinato ora dalle armi o dal munizionamento disponibili (il ninja, ad esempio, dispone solo della katana), ora dalla presenza/assenza del radar, e da altri fattori ancora. E' quindi un inganno accettabile, che da un lato solleva dalla poltrona giocatori che "sinceramente ne ho piene le palle", ma dall'altro ne stimola il ritorno periodico per "ho una mezz'oretta libera; quasi quasi mi sparo un paio delle VR Missions con Pliskin".

È evidentemente a chi ha già giocato *MGS2: SOL* che questa recensione si rivolge. Ma mai come in questo caso il

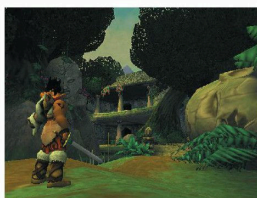
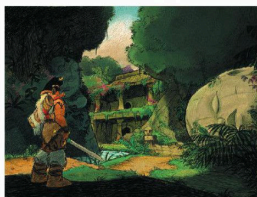
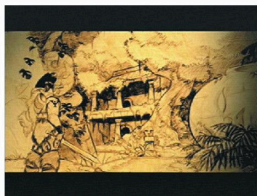
voto in calce ha lo stesso significato di lavarsi i piedi nel bucato o di fare il bagno nel cianuro o di dare la buona notte al muro. Ma vi dirò qualcosa che non avete mai sentito prima: chi non ha mai giocato a *MGS2: SOL* aggiunga pure un paio di punti. Chi come il sottoscritto è stato espulso per quattro volte dal colon discendente ne sottragga uno. Ma quest'ultimo faccia attenzione: *Substance* non va evitato (anche perché sette non equivale affatto a mediocre). In lui rivedrete un nuovo *MGS: SOL*. Più denso, più ricco e più sorprendente. Ne apprezzerete meglio le dinamiche di gioco e ne uscirte ritemprati. Posso giustificare chi solleva la questione del prezzo. Ma se questo non rappresenta un problema, parcheggiate la Ferrari davanti al primo negozio specializzato che trovate e portatevene a casa una copia.

Marcello Cangialosi

voto: 8 su 10

The Mark of Kri

Sistema: PlayStation2 Produttore: SCEA Sviluppatore: San Diego Studio Genere: Azione/Avventura Versione: Europea



Le cut scenes tra un livello e l'altro fanno uso di disegni a mano di pregevole fattura. Il passaggio al gioco vero e proprio avviene con una dissolvenza incrociata che trasforma il tratto a matita nella sua riproduzione poligonale.



Rau ha a disposizione quattro armi differenti: la spada, l'arco, l'ascia e la taiaha. Quest'ultima è una lancia di origine neozelandese che permette di agganciare fino a sei bersagli. In questo caso ognuno dei tre pulsanti d'attacco corrisponde a due nemici.

The Mark of Kri è il progetto più ambizioso nella storia di San Diego Studio, team interno di Sony Computer Entertainment America. I ragazzi californiani, fino ad oggi impegnati principalmente su franchise sportivi, hanno tirato fuori dal cassetto un progetto che avevano in mente fin dai tempi di PSone: realizzare un action game che coniugasse un'azione furiosa e sanguinaria con un impatto visivo degno dei cartoon hollywoodiani. Dopo una lunga gestazione, la visione di San Diego Studio ha preso forma nella leggenda di Rau e Kuzu, ovvero la storia di un barbaro guerriero e del suo rapace. I due vengono loro malgrado coinvolti nella ricerca dei sei Emblemi di Kri, antichi simboli tribali dal potere magico devastante. Proprio a causa della loro pericolosità, queste sei incisioni erano state disperse alle estremità del mondo nel tentativo di rendere impossibile il loro ricongiungimento. Abbastanza prevedibilmente, però, lo stregone di turno sta cercando di farle sue, motivo per cui il nerboruto protagonista viene chiamato in causa nel tentativo di fronteggiare il male.

Il titolo Sony cerca di ritagliarsi un suo spazio reinterpretando in un contesto nuovo idee prese a prestito da produzioni precedenti: il risultato di queste contaminazioni è un adventure pesantemente votato al combattimento, con l'aggiunta di una componente stealth di chiara origine kojimiana. Il giocatore inizia la propria avventura in una piccola locanda, luogo di partenza e di arrivo di ogni missione. Qui potrà salvare i pro-

gressi compiuti nel gioco, parlare con i NPC o allenarsi con il proprio maestro d'armi, fino a quando non si sentirà pronto per la missione successiva. Vista la grande importanza del combattimento nell'economia del gioco, i programmatori hanno investito molte risorse nel tentativo di rendere l'interfaccia il più possibile funzionale. Gli sforzi di San Diego Studio hanno portato così ad un sistema di controllo che reinterpreta il celebre Z-targeting di **The Legend of Zelda**, adattandolo ad un contesto da slash'em up. Tramite lo stick destro il giocatore può far ruotare attorno a sé

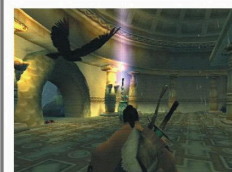


un fascio di luce e agganciare con esso fino a tre nemici, ad ognuno dei quali viene quindi assegnato un pulsante (X, □ o ○). Un sistema che permette a Rau di spostarsi nell'area di gioco fronteggiando il primo nemico agganciato, ma con la possibilità di colpire in ogni istante, gittata dell'arma permettendo, anche gli altri due. Nel caso si decidesse di affrontare solo uno o due avversari per volta, i pulsanti rimasti liberi possono essere utilizzati per realizzare devastanti combo, spesso culminanti in decapitazioni, mutilazioni o impalamenti. Ciò che infatti colpisce in **The Mark of Kri** è la violenza: nel corso dell'avventura Rau infligge agli avversari ogni tipo di ferita, in un tripudio granguignolesco di teste che saltano, arti che volano e corpi esanimi appesi al muro. Ma il gioco non vive di sola azione, visto che in molti livelli l'approccio "silenzioso" del sicario è l'unica via per il successo. Ed è qui che entra in gioco il fido Kuzu: il

pennuto ha il compito di spiare il nemico e di esplorare il livello per noi, permettendo così a Rau di impostare un'efficace azione d'attacco contro le guardie. Nel pieno rispetto del genere, dunque, il barbaro potrà scivolare lungo i muri o avanzare con passo felino alle spalle dei nemici, per poi tagliar loro la gola senza il minimo rumore. Purtroppo l'aspetto stealth di **The Mark of Kri** non propone nulla che non si sia già visto, senza contare che l'AI dei nemici è davvero troppo elementare se paragonata con quella di altre produzioni analoghe.

Dal punto di vista tecnico il lavoro di San Diego Studio è discreto: **The Mark of Kri** ha un impatto molto positivo sul giocatore, grazie all'uso di morbide tinte pastello che quasi illudono di trovarsi di fronte ad un cartoon. L'illusione, però, svanisce non appena l'occhio critico si sostituisce a quello fanciullesco: impossibile non notare la povertà poligonale delle ambientazioni e, soprattutto, degli

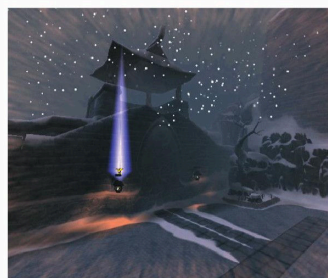
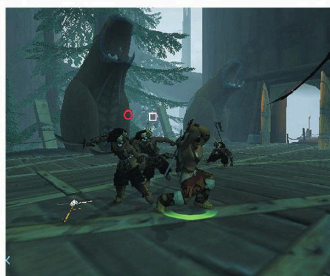
Supporto:	1 DVD-ROM
Multiplayer:	No
Video:	4:3
Audio:	Mono Stereo



Il rapace Kuzu accompagna Rau per l'intero corso dell'avventura, partecipando attivamente all'azione di gioco. Il suo ruolo è quello di spiare la disposizione dei nemici senza destare sospetti, mentre il ben più grosso Rau si tiene nascosto. Il controllo di Kuzu non è tuttavia completamente libero: in ogni livello ci sono punti specifici, contrassegnati da un'icona, su cui far posare il proprio volatile. Solo allora il giocatore potrà assumere una visuale dalla soggettiva dell'uccello, utilizzando come una vera e propria telecamera. Kuzu si rivela indispensabile anche in altri frangenti, per esempio azionando leve o interruttori non raggiungibili da Rau.



Le mutilazioni e le decapitazioni sono all'ordine del giorno. Nello sventurato caso in cui feriate a morte un nemico senza ucciderlo, sarete straziati dai suoi lamenti per alcuni, interminabili, secondi. Per fortuna basta trafiggerlo nuovamente per farlo smettere.



avversari. Alcuni livelli fanno inoltre largo uso di nebbia per mascherare l'orizzonte, senza contare la scarsa complessità delle texture, spesso sostituite da semplici ombreggiature. L'engine del gioco riesce in ogni caso a ricreare un universo fumettoso, garantendo 50 quadri al secondo quasi costanti. Di ben altro spessore è l'accompagnamento sonoro, composto da coinvolgenti brani tribali che immergono nelle ambientazioni esotiche in cui si svolge l'avventura. Una nota di merito va sicuramente anche al parlato e alla traduzione italiana in generale: Sony ha fatto le cose in grande, scritturando validi doppiatori professionisti e curando con la stessa professionalità anche i testi su schermo.

Dare un giudizio di **The Mark of Kri** non è compito facile: l'ultima fatica di SCEA esalta inizialmente il giocatore grazie ad uno stile grafico accattivante ed azzeccato, riuscendo a mescolare il gore di film come *Conan Il Barbaro* al

tratto grafico dei lungometraggi d'animazione Disney. Anche il sistema di controllo sorprende positivamente: sebbene l'iniziale caoticità dell'azione spinga il giocatore al button mashing più sfrenato, la pratica permette di gestire Rau con una certa agilità, riuscendo a far "danzare" il pesante barbaro in mezzo a nugoli di avversari. Il problema principale della sessione di combattimento è forse la telecamera virtuale, che fatica talvolta a riprendere dalla prospettiva migliore il campo di battaglia. Ma ciò che tarpa le ali al gameplay di **The Mark of Kri** è l'estrema ripetitività dell'azione. Sebbene i livelli possano dare un'iniziale impressione di vastità, risulta presto evidente la loro essenza lineare. Al giocatore viene chiesto semplicemente di avanzare per l'unica strada possibile, in un alternarsi di furiose lotte all'arma bianca e fasi stealth dalla meccanica semplicistica. Una formula gradevole per i primi livelli, ma che scade nel ripetitivo o addirittura

nel frustrante con l'avanzare del gioco e l'aumentare del tasso di sfida. Soprattutto negli ultimi stage, infatti, **The Mark of Kri** rappresenta un grosso impegno per il giocatore: i livelli, in totale sei, sono molto lunghi e offrono poche possibilità di salvataggio, costringendo così a numerose reiterazioni dei passaggi più ostici.

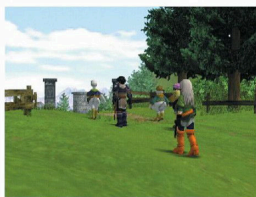
L'ultimo lavoro di San Diego Studio rappresenta un ibrido non perfettamente riuscito tra adventure e slash'em up: il risultato è un action game valorizzato da un'indiscutibile cura per i particolari e da alcune ottime idee, ma che soffre di un'estrema ripetitività dell'esperienza di gioco. **The Mark of Kri** è comunque capace di regalare diverse ore di azione violenta e impegnativa, ma rimane il dubbio che si potesse davvero fare qualcosa di più.

Massimiliano Marino

voto: 6 su 10

Suikoden 3

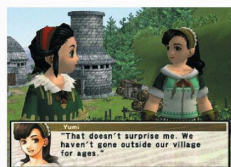
Sistema: PlayStation2 Produttore: Konami Sviluppatore: Interno Genere: RPG Versione: Americana



Due personaggi possono talvolta sfidarsi a singolar tenzone. Un confronto faccia a faccia gestito come il gioco della morra cinese, in cui i due rivali hanno entrambi 3 opzioni (attacco, difesa e colpo mortale), il cui esito viene determinato dal confronto delle scelte operate da entrambi.

Suikoden 3 cambia pelle. E lo fa già a partire dal nome, investito di proprietà simboliche. "Tre" per indicarne la collocazione nella sequenza dinastica della serie. Ma non solo. Il suffisso numerico sembra anche gridare al mondo il triplice rinnovamento apportato alla struttura di gioco, fondendo in sé due valori contrastanti, uno di continuità col passato, l'altro di distacco da esso.

Tre è il numero di personaggi cardine dell'avventura. Prima di avviare la partita è necessario scegliere con quale cominciare, se vestire i panni della bellissima Chris, capitano dei cavalieri di Zexen; di Hugo, un giovane appartenente al clan dei Karaya; o ancora di Geddoe, leader di una banda di mercenari al soldo dell'impero di Harmonia. Un po' come avveniva in *Wild Arms*, una parte della storia si snoda portando avanti le vicende dei tre protagonisti indipendentemente l'uno dall'altro, ma tutte occorrenti in un arco di tempo che vede combattersi numerose comunità a colpi di guerre motivate da losche cospirazioni politiche. Ma laddove nel gioco Sony le tre differenti introduzioni erano appunto tali, un modo per fornire un background che consentisse di fare conoscenza con gli eroi prima che le loro strade si incontrassero, in *Suikoden 3* esse sono uno strumento nelle mani degli abili designer Konami per allestire un ingegnoso gioco di specchi, il Trinity Sight System. Questa tecnica stimola la sensibilità empatica del giocatore presentandogli la realtà da tre prospettive profondamente eterogenee. Nel corso di una storia ci si immedesima completamente nella vita di un personaggio, con il suo



addirittura opposti, di rivedere dall'esterno colui che si impersonava nell'altra esistenza, il precedente sé stesso, con occhi che prima poteva fissare e che ora, invece, gli appartengono. Tutto questo avviene mediante una suddivisione in capitoli che consente di sospendere temporaneamente il percorso evolutivo di un personaggio per cominciare o riprendere quello di un altro. Pertanto, le modalità in base alle quali verranno percepite le emozioni di *Suikoden 3* dipendono strettamente dalle personali scelte dell'utente.

Tre è il numero di azioni che regolano i turni dei combattimenti. Fino a un massimo di cinque comprimari possono accompagnare l'eroe di turno lungo il suo cammino, andando a formare un party composto da un totale di sei unità. Al momento di sostenere uno scontro (il cui tasso di frequenza è insolitamente basso per una realizzazione di questo tipo) que-

sti vengono schierati in campo su due file parallele, tre per ciascuna di esse. Tutto come di consueto, se non fosse per l'inedita gestione "a coppie", piuttosto che individuale. Un membro del duo viene posizionato in attacco lungo la fila anteriore, l'altro si colloca esattamente alle sue spalle in una posizione più arretrata. Ad ogni duo può essere impartito un solo comando, per un massimo quindi di soli tre interventi decisionali a turno.

Incomprensibili i benefici che dovrebbero derivare da una impostazione di questo tipo. Sembra quasi che Konami volesse sofisticare in qualche modo la conduzione strategica delle battaglie, ma senza reali idee di riferimento. Il punto è che le nuove condizioni tattiche sembrano castrarla piuttosto che favorirla. La logica da "gioco delle coppie" condanna ad una serie di limitazioni assurde, come l'impossibilità per un elemento del party di poter

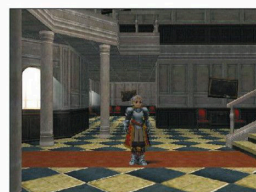


Sparsi per il continente è possibile trovare insegnanti bujutsu e tutori. I primi potenziano le abilità fisiche, i secondi quelle magiche o spirituali.

stile di vita e i suoi problemi. Chi gioca razionalizza ciò che accade e comincia a farsi un'idea dei rapporti che intercorrono tra i popoli in lotta, di chi potersi fidare e chi no. Ma non appena crede di aver compreso come stanno le cose, gli autori lo calano nella persona che prima era stato portato a considerare come un nemico. Le sue convinzioni sono ora rovesciate, il mondo gli viene mostrato da un contesto differente, quello di un'altra vita. Talvolta i destini dei tre eroi si incrociano, permettendo di rivivere eventi già affrontati con sentimenti diversi se non



Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo



I fabbri più abili sono disposti a forgiare le lame dei combattenti solo dietro un congruo compenso in denaro.



Come da tradizione della serie, anche in **Suikoden 3** occorre di tanto in tanto improvvisarsi novelli Napoleone al comando di un piccolo esercito in lotta contro uno schieramento nemico. Quando ciò accade, sullo schermo viene visualizzata una scacchiera isometrica composta da un numero variabile di caselle. Su di esse vanno disposti i movimenti delle legioni che compongono la fazione di cui siamo a capo. Gli obiettivi per la vittoria variano a seconda delle circostanze: dall'abbattimento di determinate unità si passa alla semplice necessità di conservare la posizione conquistata. Quando due unità avversarie finiscono sulla stessa casella, ha luogo una battaglia in cui il giocatore può decidere solo se attaccare, difendersi o sottrarsi allo scontro. L'esito è pertanto deciso unicamente dagli attributi dei soldati impegnati sul campo. Attenzione perché, talvolta, la sconfitta può causare la morte dei membri della truppa e la loro perdita permanente nel gioco.



usare un item curativo verso un personaggio che gli sta accanto, solo perché questo è stato abbinato ad un altro.

Tre è, infine, il numero delle dimensioni entro cui si espande il nuovo mondo di **Suikoden**. Scelta che fa davvero rimpiangere l'impostazione in 2D dei prequel. Tecnicamente la grafica è quasi indistinguibile da un Nintendo 64. Ambientazioni e NPC sono modellati con un numero di poligoni indegno delle capacità del 128bit Sony. L'aggiornamento dello schermo galoppa a 30fps abbandonandosi a vistosi crolli quando la scena è dominata dalla presenza di un cospicuo numero di personaggi. La pochezza espressiva di questi ultimi, tanto nei visi quanto nella gestualità, li rende oltretutto dei completi analfabeti del linguaggio del corpo. Fortunatamente, tanta pochezza tecnica limita solo in parte un character design

più che buono, soprattutto per le squisite illustrazioni bidimensionali.

Trinity System, combattimenti a coppie e salto alla terza dimensione sono i tre cambiamenti più consistenti del gioco. Di questi solo il primo si è dimostrato una scelta felice, maldestra la seconda, addirittura deleteria l'ultima. Le difficoltà incontrate nel riproporre in chiave tridimensionale la sbalorditiva varietà di situazioni da sempre tratto distintivo dell'epopea Konami, hanno agito da freno all'incontenibile slancio creativo che caratterizzava in particolar modo il predecessore, probabilmente migliore di un seguito al cui cospetto appare sbiadito, ma ancora infuso di quel soffio vitale che da sempre anima la serie. Decine di personaggi possono essere esortati a sostenere la propria causa andando a vivere nella propria roccaforte a Behuc Castle. Commedianti, cuochi, bibliotecari, artigiani, cantanti,

allevatori di cavalli potranno dare il loro apporto allo sviluppo di una comunità in costante crescita in accordo alle loro competenze, creando innumerevoli occasioni per confrontarsi con divertenti minigiochi e sub-quest.

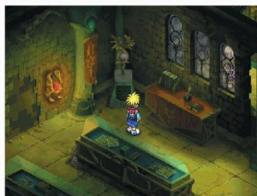
Konami, insomma, non solo prende le distanze dal cinematic RPG, ma sembra addirittura rinnegarlo. **Suikoden 3** è ancora una volta un gioco di ruolo che vive di colloqui e di esplorazione finalizzata alla caccia di item segreti e di tutti i 108 personaggi reclutabili, libera dalle pressioni di una trama che però, in questo caso, sembra fare di tutto per mettersi da parte. Sotto una lieve coltre di cenere bruciano dunque delle potenzialità inesprese che potrebbero essere il preludio per un grandioso quarto episodio.

Giuseppe De Riso

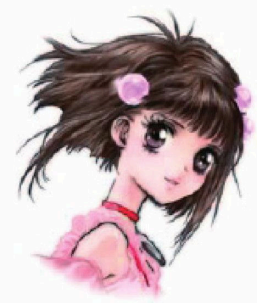
voto: 7 su 10

Tales of Destiny 2

Sistema: PlayStation2 Produttore: Namco Sviluppatore: Interno Genere: RPG Versione: Giapponese



Le illustrazioni sono ancora una volta opera della apprezzata artista giapponese Mutsumi Inomata.



Come da prassi per la serie, tutti gli intermezzi sono costituiti da splendide sequenze animate.

A così come accaduto per la serie di **Final Fantasy**, la cui regolare successione ordinale è stata manomessa nelle trasposizioni per i mercati occidentali, anche per **Tales of Destiny 2** sono necessarie delle puntualizzazioni. La storia: nel 1997 Namco pubblica su PSone **Tales of Destiny**, in cui si narrano le vicende di Stahn Aileron e della spada parlante Dymlos. Tre anni dopo vede la luce in Giappone **Tales of Eternia**, la cui trama è legata da quella del predecessore. Al momento della commercializzazione negli Stati Uniti, la divisione americana di Namco ribattezza però il gioco **Tales of Destiny 2**, certamente per mettere a frutto la notorietà conquistata nel frattempo da **TOD**. Il vero secondo episodio, caricato del suffisso numerico che gli spetta legittimamente, viene invece introdotto in Giappone solo di recente. Anomalia in fase di localizzazione, dunque, che hanno causato una fuorviante omonimia tra l'uno e l'altro capitolo della saga, disponibile su PSone. Ma, come direbbe Sean Connery, questi sono affari di famiglia. Così come lo sono le cause scatenanti di questa nuova storia, collocata a ben diciotto anni di distanza dalla conclusione della precedente.

La trama di **Tales of Destiny 2** aderisce rigorosamente allo schema classico che delinea la serie. Ancora una volta il plot narrativo non si distingue per la sua profondità o la caratterizzazione dei personaggi, quanto per una successione di eventi dai ritmi vorticosi, che trascinano il giocatore da uno stato emotivo all'altro. Numerosissimi sono i riferimenti più o meno espliciti ad altri capitoli della saga. Basti pensare a quando Kyle e Loni si imbattono nella misteriosa Reala, una ragazza in cerca di un eroe per ragioni inizialmente ignote. Chi ha giocato **Tales of**

Eternia non potrà non associare il passo appena riportato all'incontro di Farah e Reid con Mtedy, anch'ella recante un messaggio apparentemente oscuro. Rimandi e similitudini che non vanno inquadrati come un arido riciclaggio di contenuti, quanto come il tentativo di stabilire un legame trasversale di natura simbolica tra i diversi episodi, così come si conviene per ogni serie di successo che si rispetti, e che probabilmente risulterà particolarmente apprezzato dai fan.



Anche la formula di gioco è stata lasciata virtualmente invariata. Al tempo stesso un pregio (per i fedelissimi) e un limite (per chi auspicava un'evoluzione). Non è facile trovare il coraggio di smontare e ricostruire dalle fondamenta la struttura di una saga premiata da positivi riscontri di vendita, e di sicuro questo coraggio manca a Namco. Tutto è confezionato secondo i migliori canoni della tradizione nipponica. Tonnellate di locazioni non aspettano altro che essere esplorate da cima a fondo e spogliate dei loro segreti. Il giocatore può interagire spostando oggetti poco pesanti oppure intervenendo occasionalmente su determinati congegni, con l'ausilio di facilità speciali fornite anche solo occasionalmente. Tutto come da copione. Una struttura che riesce oltretutto a non incanalare l'utente in un tunnel di eventi senza possibilità di uscita, così come avviene, ad esempio, in titoli come **Final Fantasy X**.

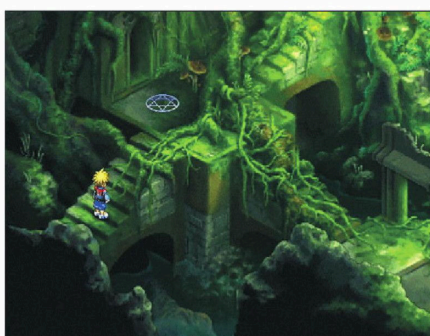
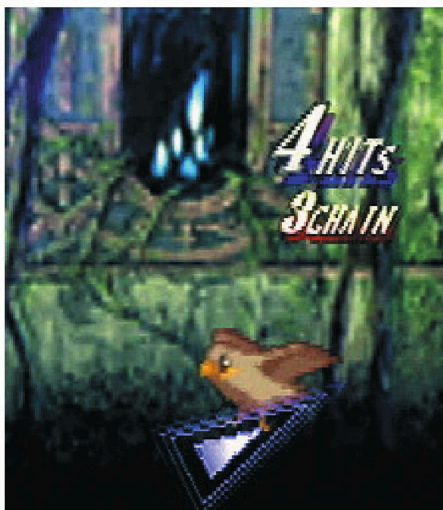
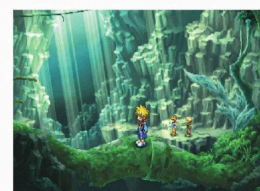
Il sistema di combattimento si è sempre rivelato uno degli elementi qualitativa-

mente migliori dell'epopea namchiana. Nel Trust & Tactical Linear Motion Battle System i nemici continuano ad attaccare il giocatore in maniera random durante le normali peregrinazioni (sebbene la frequenza degli scontri sia ottimamente bilanciata). Quello che cambia, rispetto all'impostazione classica del genere, è la procedura stessa dei combattimenti, che mette da parte la tradizionale gestione a turni in favore di una estremamente più diretta. Tutti i membri del team e gli avversari vengono lanciati nella mischia a picchiarsi come selvaggi, come in un normale picchiaduro a scorrimento. Il giocatore può prendere il controllo di solo uno di essi, lasciando gli altri alla guida diretta della CPU. Il potere decisionale, assoluto in un RPG a turni, diventa così solo parziale in **Tales of Destiny 2**. Ma una simile scelta non tragga in inganno: la strategia non viene mai sacrificata. I combattimenti sono influenzati da un elevatissimo numero di fattori e da tutte le variabili con cui

Supporto:	1 DVD-ROM
Multitplayer:	4 multitap
Video:	4:3
Audio:	Mono Stereo



L'asse orizzontale che ospita i combattimenti è transabile in piena libertà, ma è diviso da una linea ideale che ripartisce la superficie di gioco in due blocchi distinti. Sul primo staziona la nostra squadra mentre l'altro è occupato dagli avversari che si hanno di fronte. Questa spaccatura non ha valore puramente distintivo delle due fazioni. Catapultarsi nella parte presidiata dai nemici, di solito quella destra, dimezza il valore sia degli Spiritual Points che dei Tactical Points, come ad indicare un avvenuto crollo generale dello stato d'animo del personaggio. Tale penalizzazione non ha valore permanente. Tornare nella zona difesa dei membri del proprio party riporta il proprio status alla completa normalità. Un sistema che si ripercuote sulla scelta delle strategie impartite in battaglia.



l'amante del gioco di ruolo ama confrontarsi, incluse qualità elementali come Terra, Fuoco e Vento. La volontà dell'utente può inoltre manifestarsi indirettamente sugli scontri, impostando l'orientamento belligerante dei propri alleati similmente a quanto visto anche in **Kingdom Hearts**. Si può così decidere di rivolgere l'attenzione al nemico più vicino, a quello con meno punti ferita o di restare a difendersi nella retroguardia. Ad ogni colpo inferto, il nemico che lo riceve attraversa una breve condizione di "stordimento", riconoscibile graficamente da una smorfia di dolore, che consente di concatenare un gran numero di attacchi in sequenza. Stiamo parlando delle classiche combo, il cui ammontare è mostrato nella parte alta a destra dello schermo, proprio come in un qualsiasi **Street Fighter**. Oltre ai canonici HP, trovano posto nell'interfaccia grafica due barre di status: la barra blu misura gli Spiritual Points, quella arancione i Tactical Points. La prima si identifica con la vitalità

del soggetto, cala ad ogni azione eseguita in campo ma l'elevato coefficiente di recupero in stato di riposo compensa questo handicap. La seconda decresce solo utilizzando attacchi magici o abilità speciali, ma si rigenera molto più lentamente. La pressione del tasto Select permette di scegliere tra un tipo di controllo automatico (il personaggio gioca praticamente da solo), semi-automatico (alcuni movimenti vengono semplificati) o manuale, con il quale il giocatore ha completa potestà sul suo alter-ego.

Le caratteristiche di PS2 trasformano visivamente gli scontri del gioco in qualcosa di simile ad un coin-op Capcom o SNK. Le dimensioni dei combattenti sono state aumentate, acquistando maggior fisicità rispetto al passato. La telecamera allarga e restringe il campo visivo per consentire una visione ottimale di gioco, mantenendo nel contempo una discreta (seppur migliorabile) definizione, tanto per i personaggi quanto per i fondali parallattici.

Ancora più positivo l'impatto grafico degli scenari, tutti rigorosamente bidimensionali, ricchi di dettagli statici e animati, con una scelta che di tanto in tanto si richiama ai cromatismi al pastello di **Saga Frontier 2**. L'effetto è assimilabile a un piccolo cartone animato interattivo. Le spassose animazioni dei dialoghi, da parte loro, ricorrono al patrimonio iconografico del fumetto per convogliare con più vigore i sentimenti di chi parla. Concludendo...

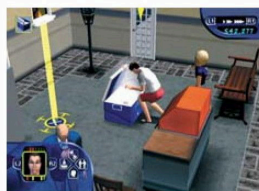
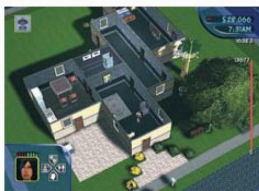
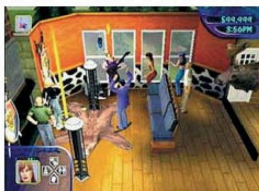
Come riassumere l'esperienza contenuta in questo piccolo, grande gioco di ruolo? Trasparente, stimolante, travolgente, inappuntabile. **Tales of Destiny 2** è il persistere nel tempo di costanti cardinali. È un'emozione intensamente piacevole, ma che si è già provata. È un viaggio irresistibile, ma che sai già dove ti porterà. Una buona continuazione di quello che era un buon gioco.

Giuseppe De Riso

voto: 7 su 10

The Sims

Sistema: PlayStation2 Produttore: Electronic Arts Sviluppatore: Maxis Genere: Simulatore di vita Versione: Europea

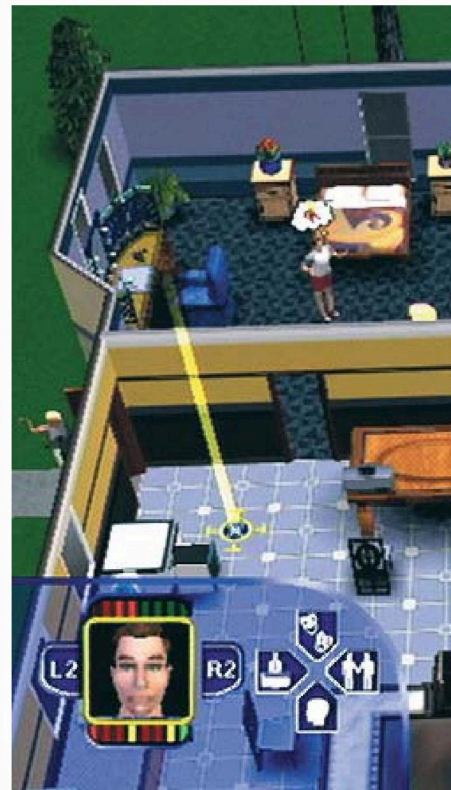


Per rendere più "consolistico" il gioco, Maxis ha inserito la possibilità di disattivare il "libero arbitrio". I Sims diventano così totalmente dipendenti da voi, come in qualsiasi action game.

Discendente diretto di quel **Little Computer People** che su Commodore 64 dimostrò che i protagonisti dei videogiochi potevano fare a meno dei videogiocatori (!), ecco approdare sul monolito nero il fenomeno PCistico degli ultimi anni. Così come nel succitato titolo "inutile" del messianico David Crane, si tratta di puntolare delle intelligenze artificiali che altrimenti si farebbero comodamente i cavoli loro, vivendo acriticamente l'alienante esistenza di protagonisti di uno screen saver. Stavolta la megalomania da simulazione divina è piacevolmente ridicolizzata dalle umanissime e demenziali reazioni dei teatranti artificiali del gioco. Per non parlare poi dell'esuberante aspetto consumistico. I soggetti sono infatti delle persone normalissime con un incessante bisogno di interazione con l'ambiente circostante, esattamente come nella realtà. Ogni personalità è scomposta in otto parametri che ne determinano l'indice di "felicità": Fame, Igiene, Energia, Socialità, Comfort, Vescica, Divertimento, Stanza. Le varie IA, come detto, sanno badare a se stesse solo nei bisogni strettamente primari: se evitate ogni ingerenza, le vedrete mangiare, andare in bagno, lavarsi, in maniera assolutamente autonoma. In poche parole, Maxis gli ha instillato l'istinto di autoconservazione, ma ben presto potreste vedere calare drammaticamente le barre dei parametri più strettamente legati ai bisogni "mentali" come Socialità e Divertimento, cosa che darà vita a delle reazioni nervose (con conseguente rifiuto di "obbedire") da parte del Sim che state "monitorando". Su PC tutto questo andava avanti (e va avanti ancora oggi, con gli expansion pack in continua uscita e la versione Online fuori da poco) senza alcuno scopo finale: ben presto, il vostro minimondo si popolava di un numero crescente di soggetti sorvegliabili e influenzabili, in continua interazione tra loro. E si procedeva così, con gente che sviluppava una carriera lavorativa, metteva su famiglia, cuccava, cambiava arredamento, si dava alla malavita, si ubriacava e assolutamente tutto quello che vi viene in mente. Questa modalità è ancora presente in **The Sims** per PS2 ma è affiancata da una nuova denominata "Cambia Vita". Praticamente ci sono degli obiettivi dichiarati all'interno di ognuno dei sette scenari (collegati come i capitoli della propria vita) allestiti appositamente. La prima missione si chiama "Soldi dalla Mamma". Vivete



ancora a casa con la vostra vecchiaia e l'intento è farvi sganciare almeno 800 crediti (anzi Simoleans, la valuta di **The Sims**), il budget prefissato per poter uscire di casa. Sulle prime basta farci quattro chiacchiere e la mamma vi elargirà fior di biglietti ma proprio mentre starete per raggiungere il tetto finanziario previsto, vi comunicherà di non essere dell'umore giusto per prestarvi altro denaro. Panico. Almeno finché la mamma non inizierà a lamentarsi del televisore fumante e vi ricorderà che sul mobiletto vicino al divano c'è un manuale di Meccanica. Vi basterà cliccare sul mobiletto, attivare l'opzione giusta e inizierete a studiare. Dopo un po' però sopraggiungerà la fame (il personaggio si rifiuterà di continuare a studiare), così un click sul frigorifero manifesterà la necessaria opzione per preparare il pranzo: presi gli ingredienti, è tempo di accendere i fornelli e... di dare fuoco a tutto (con tanto di intervento dei pompieri)! Ma non vi vogliamo rivelare altro. I Sims, oltre a dover sorvegliare gli otto parametri psico-biologici indicati, possono sviluppare sei abilità per facilitarsi la vita: Cucina, Meccanica, Creatività, Corpo, Logica e Fascino. Il conseguimento di un



obiettivo di solito sblocca un articolo segreto nella rosa degli oggetti acquistabili, oppure una nuova opzione. In mezzo a tutto questo, una carrellata di sketch: la scarica elettrica quando avete pasticciato col televisore senza competenze, il lago di urina quando vi siete scordati di badare al fattore Vescica, la mamma che vi fa dormire sul divano perché non è disposta a fare il pisolino pomeridiano con voi nel letto matrimoniale, voi che vi svegliate di soprassalto sorpresi dall'accensione del televisore o dello stereo, danze al ritmo di ciò che propone la radio, sparcchiamenti di tavoli, lavate di piatti, scrostamenti di vasche, barzellette, massaggi, buffet...

Ma come detto, in **The Sims** esiste anche una componente consumistica: sarà molto più facile recuperare Energia se comprate una macchina che fa un caffè migliore, il Comfort si eleverà se riempirete le pareti di finestre che irradiano la stanza di piacevole luce diurna etc. E perché non ospitare un bel acquario, un televisore al plasma o un set di realtà virtuale per portare il Divertimento alle stelle? E un bel barbecue in giardino per scongiurare la sempre incombente Fame? Forte di tre anni di design ininterrotto interno

Supporto: 1 DVD-ROM
 Multiplayer: 2 splitscreen
 Video: 4:3
 Audio: Mono | Stereo



I Sims si esprimono blaterando frasi in un idioma sconosciuto (e attraverso delle icone che compaiono sopra le loro teste). Praticamente vale lo stesso discorso della grafica: ci potete vedere una mancanza di dettaglio ma allo stesso tempo non si può dire che non trasmettano perfettamente il loro messaggio.



e degli aficionados, Maxis propone su PS2 uno sterminato "catalogo Ikea" con centinaia di articoli, che sollevano nel gioco la problematica dei soldi, proprio come nella vita reale. Il pericolo può essere scongiurato solo facendo carriera in ambito lavorativo. Pian piano si manifesteranno decine e decine di situazioni che rientrano nella sfera degli affetti, delle ambizioni lavorative e del divertimento più alcolico (vedrete che party!).

Dal punto di vista grafico, la differenza che salta subito all'occhio rispetto alla versione PC è l'adozione del 3D poligonale, al posto della prospettiva isometrica in bitmap. L'utilizzo di un simile ambiente ha i suoi vantaggi e svantaggi, ma sostanzialmente le differenze sono le seguenti: è molto più comodo gestire le inquadrature data la possibilità di ruotare a qualsiasi angolazione il paesaggio, ma il livello di dettaglio si è abbassato. Con lo zoom più ravvicinato il paesaggio si rivela abbastanza minimalista, anche se perfettamente comprensibile. Onestamente però, con la quantità spasmodica di articoli di arredamento riprodotti, di animazioni divertenti e situazioni bizzarroidi, non ce la sentiamo di criticare più di tanto il comparto estetico di

The Sims. La varietà compensa decisamente il ridotto livello di dettaglio. L'altra grande novità è rappresentata dalla modalità multiplayer (in split-screen): questa si divide in due sotto-modalità, concorrenziale o cooperativa. Nel primo caso parteciperete a "gare" in cui dovrete cercare di ballare con più persone a un party in un dato tempo, oppure parlarci, oppure mangiare quanta più roba o preparare più pietanze. È indubbiamente divertente, ma non sembra avere una caratura superiore a quella di un mini-gioco. Nel secondo caso vi troverete ad affrontare il mondo di **The Sims** cercando di dividervi i compiti tipici del titolo con un giocatore umano: alla fine sembra più un corso di disciplina che una partita in multiplayer a un videogioco, anche se l'arte della convivenza ha sempre un suo fascino, anche in formato digitale...

Nel complesso, **The Sims** si conferma un'esperienza assolutamente originale, e per un videogiocatore di console lo è probabilmente di più di quando i PCisti se lo ritrovano sul monitor tre anni fa per la prima volta. Al tempo stesso l'impatto è meno devastante: l'utenza console è abituata a quelle finenze fatte apposta per caratterizza-

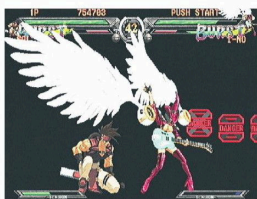
re i protagonisti dei videogiochi. Ciò non toglie che l'aspetto quantitativo, anche in questo caso, sopprime a questa "normalità" di fondo: la gamma di reazioni umane in effetti è decisamente chilometrica. Ma anche un PCista incallito non può fare a meno di notare che il gioco è afflitto da una certa ripetitività di fondo: doversi continuamente lavare e coricarsi per una lunga dormita non è esattamente il sogno di ogni videogiocatore, anche se alla fine porta a una gratificante finalizzazione. L'introduzione della nuova modalità "Cambia Vita" è indubbiamente azzeccata, ma non scaccia completamente l'alienante sensazione di reiterazione. Detto tutto questo, se riuscite a distaccarvi dalla classica impostazione consolistica del "devo-arrivare-in-fondo-e-nessuno-mi-fermerà" scoprirete il perverso fascino dell'autocoscienza artificiale: quelli che vedete girovagare sullo schermo non solo sono vostri sudditi, ma è anche gente che si sta facendo i cavoli propri.

Paolo Cardillo

voto: 7 su 10

Guilty Gear XX The Midnight Carnival

Sistema: PlayStation2 Produttore: Sammy Sviluppatore: Arc System Works Genere: Picchiaduro Versione: Giapponese



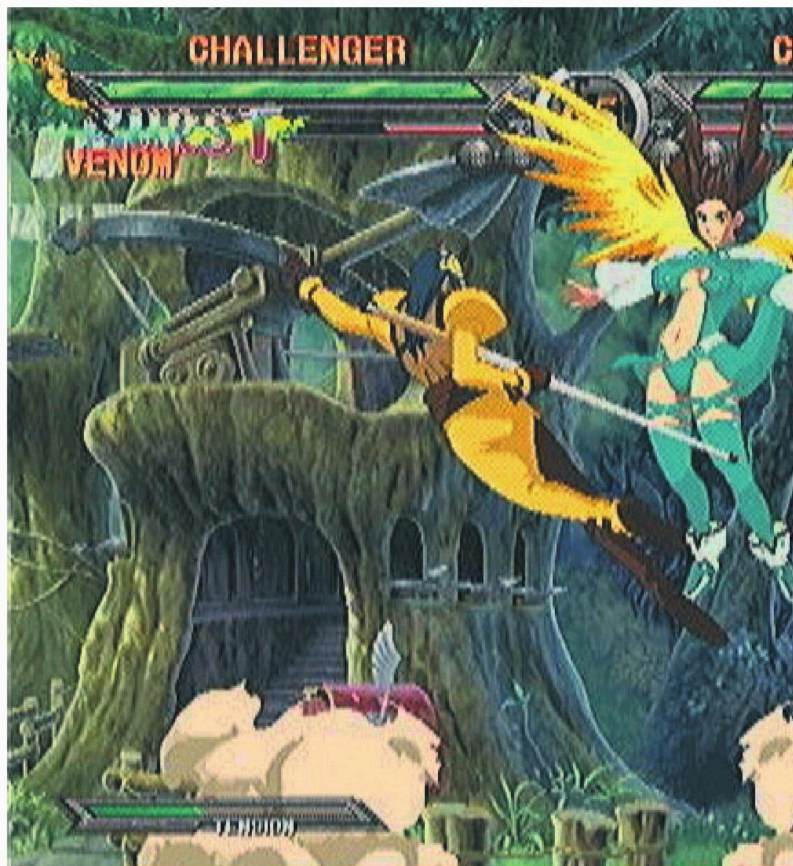
Rispetto al precedente capitolo, schermate di selezione e interfacce dei menu sono state sottoposte a un poderoso restyling grafico. Anche le brevi sequenze introdotte a ciascun match, dal canto loro, offrono splendidi primi piani dei lottatori magistralmente colorati. Per godere al massimo dell'iconografia di GGXX è supportata la modalità di visualizzazione in progressive scan.



I personaggi femminili, come impone la tradizione picchiaduro-fumettistica, non mancano di prodursi in lascivi atteggiamenti provocatori.

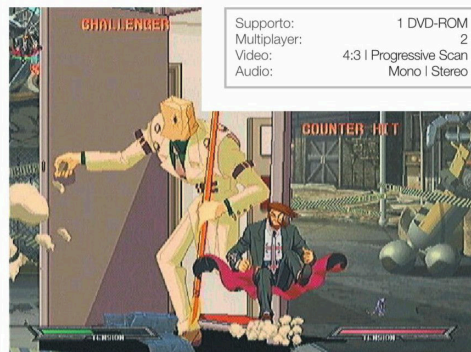
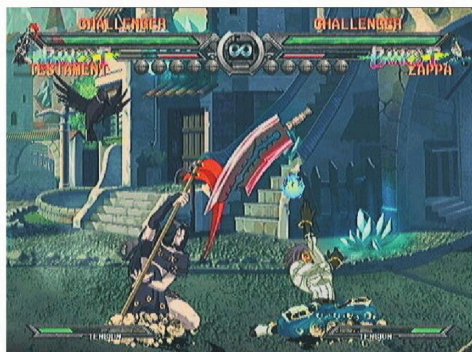
A volte ci si sorprende di come certi sottotitoli restituiscano un'idea del gioco a cui si riferiscono molto più efficace rispetto a quanto riescano a trasmettere i titoli veri e propri. Non occorre riflettere più di un secondo per cogliere quanto la dicitura **Midnight Carnival** si addica all'esperienza visiva offerta da questo terzo episodio della serie **Guilty Gear**: una festa in maschera stravagante, la cui irresistibile carica pirotecnica è abbinata alla follia sinistra delle creature che vi prendono parte. Gli invitati al **Midnight Carnival** si pavoneggiano nella doppia dimensione che li disegna sfoggiando look e animazioni difficilmente riproducibili in texture e poligoni. Ardito e sbrigato come pochi, il character design di **Guilty Gear XX** si esalta nelle animazioni più bizzarre: yo-yo maneggiati a mo' di bolas e inforcati a guisa di monopattini, delfini impiegati come cavalcature, ombre mostruose che serpeggiano attorno a corpi che le proiettano in ogni dove con effetti letali, falci che mutano in agglomerati di teste spettrali al momento di colpire. Arc System Works sembra infatti aver preferito investire frame nelle animazioni più coreografiche piuttosto che nelle più ordinarie e frequenti. Di conseguenza i lottatori marciano avanti e indietro per la pedana di gioco avvicinando fotogrammi fin troppo eterogenei, per poi prodursi in spettacolari tecniche offensive che si disegnano agili e fluidissime turbando nell'intimo la sensibilità estetica del giocatore. Gli effetti speciali intervengono quindi a impreziosire l'asciuttezza di molti fondali (in larga misura riciclati da **Guilty Gear X**) inondando lo schermo di raggi di luce, vampate di fuoco e nuvole di polvere. Questa baracorda di stimolazioni visive

viene infine portata a compimento dallo zoom che opera incessantemente sull'area di gioco, assecondando il continuo avvicinarsi o distanziarsi dei lottatori. E intanto, tutt'altro che in sordina, il soundtrack di stampo metal incalza orgoglioso. Nessun dubbio: la coreografia del carnevale che illumina la mezzanotte di **GGXX** è un'autentica festa. Per gli occhi e per le orecchie. E per i pollici? Per i pollici è una squisita faticaccia. Sommo pregio del **Midnight Carnival** è quello di ostentare un apparato scenografico di assoluto

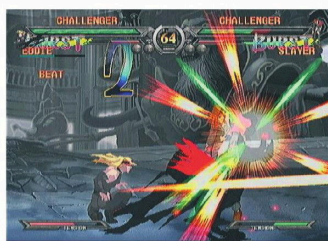
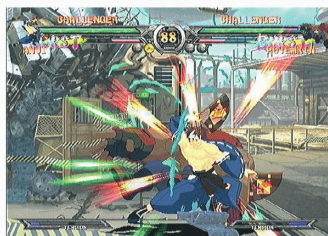


valore senza sacrificare una componente tecnico-tattica di spessore. Infatti consultando gli elenchi di tecniche di ciascun combattente non si rimane sorpresi tanto dalla loro quantità complessiva, quanto dalla varietà di tipologie secondo cui si classificano. I pagliacci del circo di **GGXX** dominano lo spazio dell'area di gioco e l'arte del combattimento interpretando dinamiche sofisticatissime. Doppi e tripli salti, sprint a mezz'aria, counter in abbondanza, atterramenti, proiezioni ad altezze vertiginose da consumare con laceranti combo aeree, tecniche di annullamento dei tempi di recupero tra una mossa e l'altra. E infine i plateali Instant Kill, le micidiali tecniche che decretano immediatamente la vittoria del round di chi le mette a segno. Se una tipologia di mosse così ammazza-gameplay roscchia qualcosa al sottile equilibrio che sorregge le dinamiche degli scontri, dall'altra la loro presenza si rende indispensabile contro certi boss. Tale ventaglio di tecniche è

strettamente connesso allo sfruttamento delle fin troppo numerose barre che appaiono su schermo (ben quattro!), che a seconda delle rispettive percentuali di caricamento autorizzano l'esecuzione di questa e quella mossa. Un macello. La fulmineità dell'azione è sicuramente uno dei punti di forza del sistema di gioco, tuttavia conciliare frenesia e gestione consapevole di tutto il proprio potenziale risulta davvero ostico. E piuttosto che investire ore di pratica nel perfezionare una tecnica capricciosa e mai fondamentale, ci si può trovare a selezionare e ripetere una manciata di combinazioni particolarmente immediate ed efficaci, ottenendo maggiori gratificazioni nel breve-medio periodo, ma sacrificando giocoforza la padronanza assoluta di un sistema di combattimento completo, ma forse troppo severo. Sul fronte delle semplificazioni è stato arruolato un nuovo pulsante per agevolare l'esecuzione delle proiezioni, nella precedente edizione ese-



Supporto: 1 DVD-ROM
 Multiplayer: 2
 Video: 4:3 | Progressive Scan
 Audio: Mono | Stereo



guibili tramite la pressione simultanea di due tasti, e sono state implementate contro-tecniche inedite da effettuare in fase di parata. Nonostante questo accorgimento sia teso a incoraggiare atteggiamenti difensivisti, **GGXX** rimane un picchiaduro da interpretare di petto, catapultando il proprio alter ego da una parte all'altra dello schermo sollecitando i testi del pad a velocità squaglia-falangi. Perché per i pollici **GGXX** è una squisita faticaccia. E sa essere buon picchiaduro proprio perché motiva l'acquisizione di quella simbiosi uomo-interfaccia che stabilisce una corrispondenza in perfetto tempo reale tra intenzione cerebrale e tecnica eseguita, indipendentemente dalla proibitività degli scarabocchi che ci si trova più o meno consapevolmente a intrecciare sui tasti del pad.

A supporto dell'Arcade Mode **GGXX** offre una discreta gamma di modalità di gioco inedite, tra cui spiccano uno Story Mode a finali alternativi (dalla fruibilità

pressoché nulla per i non conoscitori dell'idioma giapponese) e un Mission Mode assimilabile al Mission Battle Mode di **Soul Calibur**. In questa modalità vengono infatti proposti dei combattimenti "condizionati", che il giocatore è chiamato ad affrontare facendo fronte non solo agli assalti avversari ma anche agli handicap cui è sottoposto (energia o velocità dimezzata, inefficacia di buona parte delle proprie tecniche, ecc.). Not easy. Come tutto il resto del gioco, comunque.

A conti fatti **GGXX** risulta un picchiaduro 2D moderno, completo e appagante, ma non così evoluto dal suo immediato predecessore, dal quale si distanzia principalmente per un'aggiustatina dei sistemi di controllo e di combattimento, nonché per una rifornita varietà dell'offerta ludica e una cosmesi complessivamente più efficace. L'inserimento di quattro nuove maschere (gli improbabili Zappa, Bridget, Slayer e I-no) oggi non costituisce più, come lo era al secolo di **Super Street**

Fighter II, un effettivo valore aggiunto da un sequel in termini di *appeal*, ma sicuramente arricchisce e completa il campionario di fenomeni da baraccone invitati al **Midnight Carnival**. Nella sua singolarità (si tratta di un gioco in 2D nel 2003, giusto?) e al contempo nelle sue contenute velleità innovatrici, **GGXX** centra il bersaglio, sopravanzando di una larga spanna la temperata concorrenza oppostagli dal mediocre **Marvel VS Capcom 2**, recensito sullo scorso numero di **SC**. Se fate parte di quegli aficionados del 2D che da qualche anno a questa parte si sono spesso sentiti costretti a un mai giustificato digiuno, il carnevale bidimensionale di **GGXX** sarà in grado di deliziarvi per almeno un paio di settimane grasse. Poi saranno i vostri pollici a supplicarvi per una tregua. Perché **GGXX** per i pollici è una squisita faticaccia.

Cristiano Bonora

voto: 7 su 10



I caricamenti che precedono l'inizio di ogni combattimento vantano tempi di attesa praticamente istantanei. Chapeau.

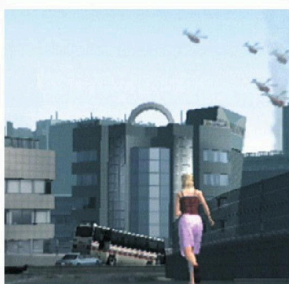
S.O.S. The Final Escape

Sistema: PlayStation2 Produttore: Irem Sviluppatore: Irem Genere: Avventura Versione: Europea

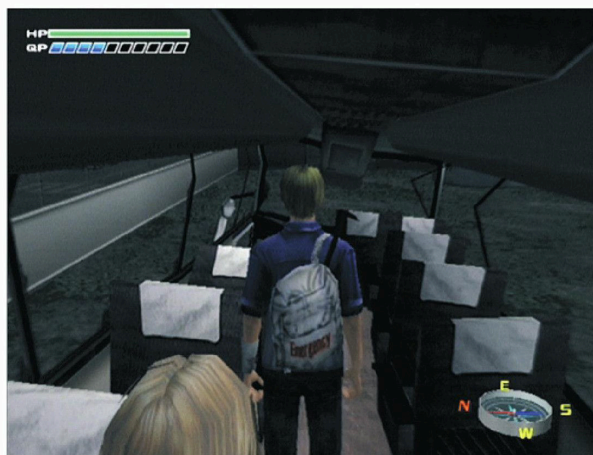
Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No
Video: 4:3
Audio: Mono I Stereo



Il gioco vanta la traduzione in inglese, francese e tedesco, mentre è completamente ignorato l'italiano.



I superstiti che ci accompagnano in quest'odissea influenzano lo sviluppo della storia e le locazioni da visitare. La decisione sul da farsi viene sempre lasciata nelle mani dell'utente in alcuni momenti chiave.



Una providenziale ventata di aria fresca in un mercato oramai boccheggiante. Questo, in estrema sintesi, è **S.O.S. The Final Escape**. Un'avventura singolare e "catastrofica" che **Super Console** ebbe modo di recensire su SC93 nella sua edizione giapponese (**Zettai Zetsumei Toshi**). Nei panni di un sopravvissuto ad una tremenda scossa sismica, il nostro compito sarà cercare una via di fuga da una città ridotta a un cumulo di macerie, sotto la minaccia costante di ulteriori, terribili, movimenti tellurici.

È questo il cuore che anima l'avventura Irem, nella sua essenza un'affascinante lotta per la sopravvivenza. I movimenti della terra provocano lo spostamento degli elementi scenografici, come pure la distruzione delle strutture attorno a noi o sotto i nostri piedi. Durante il gioco può capitare di tutto: pavimenti si sbriciolano, autobus ci rotolano contro, autostrade rovinano sulla nostra testa. Abbassare la guardia anche quando tutto è apparentemente tranquillo può costare la vita. Lo stato di degrado causato dal terremoto obbliga a procedere con circospezione per evitare di essere vittima perfino di noi stessi, con qualche movimento o azione troppo avventata in punti precari. Di conseguenza il giocatore non può mai sentirsi al sicuro: qualsiasi sia la sua scelta, il pericolo di rimetterci la pelle per una semplice distrazione è costante. I diversi ambienti sono come delle trappole mortali, allestite dai designer ora per terrorizzare, ora per sorprendere (spettacolare il maremoto che si abbatte sulla città). Nel gioco Irem si combatte contro un nemico che non c'è, a cui non puoi sparare e da cui non puoi fuggire. Anche quando, nelle fasi avanzate, è necessario vedersela con altri esseri umani, occorrerà procedere senza farsi individuare, pena il termine della partita. Gli oggetti recuperati lungo la strada hanno inoltre una funzione strettamente accessoria per una più agevole prosecuzione, vista l'assenza di enigmi da risolvere o interruttori da azionare.

La versione PAL non ha subito modifiche solo nel titolo. I nomi dei personaggi sono stati occidentalizzati. Il protagonista, che in origine si chiamava Sudo, si presenta ora come Keith Helm. Modifiche sono state apportate anche al colore dei capelli (prima neri e ora biondi) e ai tratti somatici (occidentali piuttosto che orientali). Le decorative bande nere, per quanto contenute, sono sempre presenti, con l'assenza del selettore per i 60Hz che impedisce di farne a meno e di ovviare ai rallentamenti del caso.

Onore a Irem per aver avuto il coraggio di mettere in piedi una produzione tanto originale. Ma questo non basta a farne un acquisto raccomandabile a scatola chiusa, in particolare per chi predilige azione ad ogni costo. Gran parte dell'appello del titolo poggia infatti sull'atmosfera apocalittica di cui è impregnato, per certi versi carica del fascino intimista di opere come *The Incredible Tide* di Alexander Key. È proprio a chi ha intenzione di vivere un'esperienza come questa che **S.O.S. The Final Escape** si rivolge.

Giuseppe De Riso

voto: 8 su 10

Space Raiders

Sistema: PlayStation2 Produttore: Taito Sviluppatore: Interno Genere: Shoot'em up Versione: Giapponese

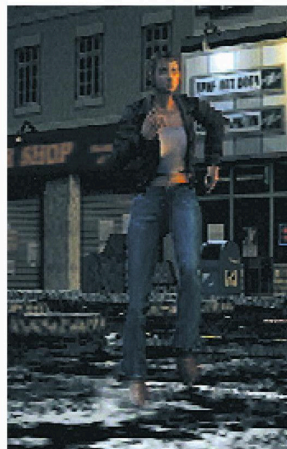
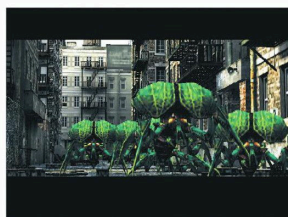
La terra è in grave pericolo. Una razza aliena ha intenzione di venire a vivere sul nostro malandato pianeta, ma senza pagare l'affitto o convivere con una specie che è tutta una contraddizione. Davanti alla prospettiva di dover assistere ai telegiornali di Emilio Fede, gli extraterrestri hanno deciso di non essere più extra, ma solo terrestri. Hanno pertanto organizzato un attacco su scala globale per spazzare via l'umanità intera. Due uomini (Justin e Naji) e una donna (Ashley, con un seno da fare invidia a Lara Croft) sono l'unica speranza di una immutata salvezza. Saranno loro, gli space raiders, ad opporsi agli space invaders. Il gioco di parole non è casuale. Con **Space Riders** Taito risuma **Space Invaders** e lo traveste. Rimpiazza l'astronave spaziale con un essere umano, abbozza un impianto narrativo attraverso ridicole sequenze di intermezzo e il gioco è fatto: **Space Invaders** sotto mentite spoglie è tra noi.

La scelta del personaggio influenza essenzialmente due fattori, la rapidità dei movimenti e la potenza di fuoco. L'elevata velocità di Ashley è controbilanciata dall'impiego delle pistole, decisamente poco efficaci. Naji si distingue per attributi opposti, mentre Justin si attesta in equilibrio tra i due. L'azione vera e propria è seguita dalle spalle del proprio alter ego da una inquadratura a tre quarti. Sin dal primo sparo, nel giocatore cominciano a ridestarsi memorie lungamente assopite. Loro, gli invasori, in alto. Noi, gli eroi, alla base dello schermo. Loro si spostano in maniera più o meno ordinata riversando verso il basso quintali di proiettili e schifezze assortite. Noi schiviamo e ricambiamo facendo altrettanto (escluse le schifezze). Gli alieni, dal canto loro, non temono lo scontro fisico, e se non ci si sbriga a stecchirli nel minor tempo possibile vengono verso di noi per togliersi la soddisfazione di eliminarci personalmente. La difesa della propria persona non è l'unica motivazione per la celerità. Ogni stage è suddiviso in più ondate consecutive, alla cui eliminazione corrisponde un incremento del punteggio in relazione al tempo impiegato per farlo. In altre parole: più si è rapidi, più saranno i crediti che andranno a incrementare il punteggio. Fedelmente alle vecchie glorie del passato, l'highscore è di fatto l'unico vero incentivo e potenziale motivo di soddisfazione che si può trarre da questo titolo. L'azione di gioco scivola via vuota e inconsistente. Di tanto in tanto piove qualche power-up dall'effetto temporaneo, come invulnerabilità, velocità sovrumana o fuoco rapido, ma nessuno di questi fornisce reali potenziamenti dell'arma in possesso, tra l'altro unica e invariabile per tutto il gioco.

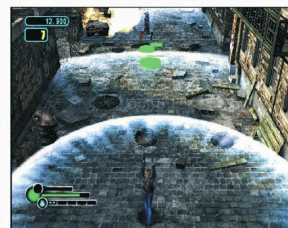
Le conseguenze sono implacabili. Un quarto d'ora di gioco è già più che sufficiente per esplorare tutto quello che **Space Riders** ha da offrire. Nemici sempre uguali condannano le imprese di Justin e compagni a una ripetitività estrema, asfissiante, incapace di regalare un singolo minuto di divertimento. Un gioco sconsigliato a chiunque, anche ai fanatici all'ultimo stadio dello shoot'em up.

Giuseppe De Riso

voto: 3 su 10



Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: 2
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo



Space Raiders offre due tipi di smart bomb: una ad ampio raggio (come quella mostrata in foto), ed una più circoscritta ma devastante.

Silent Scope 3

Sistema: PlayStation2 Produttore: Konami Sviluppatore: KCET Genere: Sparatutto Versione: Europea

Con una puntualità degna del miglior franchise EA Sports, torna anche quest'anno un nuovo capitolo di **Silent Scope**, il simulatore di tiratore scelto di casa Konami. Nato nel 1999 in sala giochi, il franchise di KCET si è sviluppato parallelamente sul mercato arcade e su quello casalingo. Il cabinato da sala ha raccolto parecchi consensi, soprattutto grazie alla sua spettacolarità, offrendo al giocatore una fedele riproduzione di un fucile PSG1. Per ovi motivi economici una tale periferica non ha mai visto la luce su PS2, ragione per cui le conversioni domestiche, fruibili solo via joypad, non sono mai riuscite a ricreare il particolare feeling dell'originale.

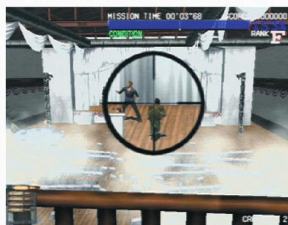
Silent Scope rappresenta una rilettura dei classici sparatutto su binari in prima persona, con la novità di avere a disposizione un fucile di precisione al posto della canonica pistola. Nei panni di un tiratore scelto della squadra speciale V.I.P.E.R., dovremo sventare i piani di un gruppo terroristico, freddando con velocità e precisione i criminali che via via appaiono su schermo. I livelli che compongono il gioco possono essere di due tipologie: la prima consiste nella classica corsa contro il tempo nel tentativo di eliminare ogni terrorista. La seconda, aggiunta in questo terzo capitolo, non impone nessun vincolo temporale, permettendo al giocatore di freddare i bersagli in tutta calma. La difficoltà risiede in questo caso nel non poter mancare mai il bersaglio, per non essere scoperti ed essere sommersi dal piombo nemico. Nel tentativo di rinnovare una formula con quattro anni di vita, KCET ha introdotto in alcune sezioni la possibilità di ruotare la visuale a 360°, permettendo così di combattere contemporaneamente su più fronti. Una gradevole trovata che però non influisce più di tanto sull'esperienza di gioco, visto il suo utilizzo limitato ad una manciata di livelli.

Sul fronte delle modalità di gioco, **Silent Scope** si limita al minimo sindacale: all'interno del CD sono presenti sia **Silent Scope EX**, conversione diretta dell'omonimo arcade, sia **Silent Scope 3**, creato appositamente per l'edizione console. Entrambe le versioni, molto simili in quanto a gameplay, risultano accomunate anche dalla scarsa longevità. Completano il quadro lo Shooting Range, dove far pratica di tiro, e il Free Game, una modalità che mette a disposizione del giocatore i livelli già completati nello Story Mode.

Silent Scope 3 è un titolo piatto e senza sorprese. La realizzazione tecnica è rimasta sugli stessi mediocri livelli dei prequel: costruzioni poligonali spartane, texture poco definite e una nebbia semicostante all'orizzonte. Neppure il gameplay presenta novità che possano giustificare l'acquisto di questo episodio per chi già possiede anche uno solo dei prequel. La meccanica di gioco attrae grazie alla sua immediatezza e frenesia, ma queste virtù si rivelano debolezze dopo pochissime ore: tutte le missioni possono essere superate in breve tempo, mentre il divertimento si trasforma velocemente in noia a causa della ripetitività dell'azione.

Massimiliano Marino

voto: 5 su 10



Supporto: 1 CD-ROM
Multiplayer: No
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo



Colpire un nemico alla testa non solo è terribilmente galvanizzante, ma permette anche di incrementare il punteggio e ripristinare parte dell'energia vitale.



I boss di **Silent Scope 3** sono un'accozzaglia di psicotabili degna del peggior Kojima. Si va dal classico russo al pilota di elicottero che parla col proprio orsacchiotto, senza dimenticare il pianista villosso vestito di pizzo rosa.

Gunbari Collection + Time Crisis

Sistema: PlayStation2 Produttore: Namco Sviluppatore: Interno Genere: Light-gun Game Versione: Giapponese

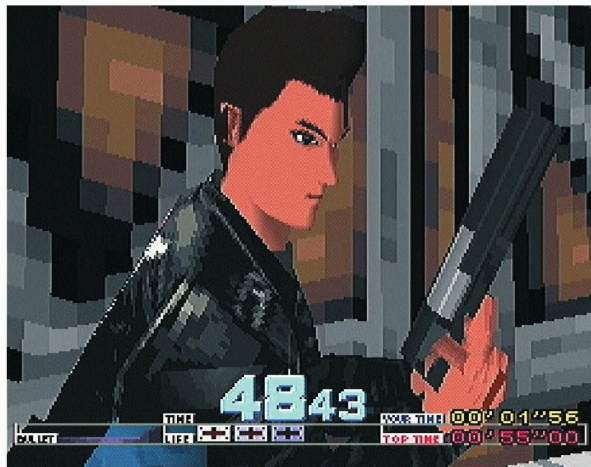
Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: 2
Video: 4:3
Audio: Mono / Stereo



Time Crisis ha guadagnato considerevolmente dalla compatibilità con GunCon 2. La maggiore versatilità della pulsantiera rende infatti più facile nascondersi dietro gli oggetti.



Per salvare i nuovi sottogiochi sbloccati si è obbligati ad uscire dal gioco selezionato e salvare nel menù principale. Una prova della trascuratezza con cui è stata realizzata questa compilation.



Q uattro titoli al prezzo di un budget game. Namco si dà alle offerte da supermercato pur di attrarre l'attenzione (ed i soldi) della nuova utenza materializzatasi nel periodo natalizio. Un tentativo di speculare su vecchie glorie del mercato arcade e casalingo, che appare raffazzonato sin dal nome del prodotto: **Gunbari Collection + Time Crisis**. Come è facilmente deducibile dal titolo, la nuova "fatica" di Namco è costituita dalla trilogia di sparattutto parodistici iniziata con **Gunbullet** e dallo shooter poliziesco **Time Crisis**. Non si tratta però di dirette conversioni dei coin-op, com'era lecito sperare almeno per **Time Crisis**, ma del semplice riveramento su DVD dei giochi per PlayStation.

L'accesso ai singoli giochi che compongono la collezione avviene attraverso un menù diviso in una sezione ludica ed una bibliografica. Quest'ultima si limita ad offrire per ogni titolo qualche informazione, una manciata d'illustrazioni in bassa risoluzione e lo spot pubblicitario filmato. Considerato lo spazio disponibile nel DVD, la quantità di materiale di contorno è decisamente scarsa, tanto da apparire quasi un'aggiunta dell'ultimo minuto. La stessa sensazione che, d'altra parte, suscitano i mini-giochi inseriti nel volume. Quattro stage inediti in stile **Gunbullet**, da sbloccare progressivamente, che hanno il sapore dell'anteprima di un futuro episodio della saga per PS2, dato che gli sviluppatori Namco si sono presi il disturbo di ridisegnare lo stile grafico dei menù. Un'offerta non tra le più soddisfacenti, con sottogiochi che si limitano sostanzialmente ad un riciclo delle idee già viste in **Gunbullet**, differenziandosi dal prequel solo per l'impiego massiccio di poligoni.

Ad eccezione della compatibilità con GunCon 2 e di alcune modifiche estetiche di minor conto, i quattro giochi contenuti nella compilation corrispondono perfettamente alle loro controparti per PSone. Inutile quindi dilungarsi sulle loro caratteristiche, già trattate in dettaglio nelle rispettive recensioni su **Super Console**. Ci limitiamo a ricordare che **Gunbullet**, **Gunbari** e **Gunbarina** (Point Blank 1, 2 e 3) sono una sorta di ironico connubio tra gli sparattutto con light gun ed i puzzle game. Ognuno contiene decine di sottogiochi dalla struttura particolarmente bizzarra, divertenti in singolo ed irresistibili in coppia. **Time Crisis** presenta invece un concetto di gioco radicalmente diverso. Uno shooter poligonale a percorso prefissato, che offre la possibilità di nascondersi dietro ripari per proteggersi e ricaricare. L'unico dei quattro titoli la cui grafica ne denuncia fortemente la veneranda età. Ma l'incompatibilità con la G-Con 45, unita alla mancanza di elementi aggiuntivi consistenti, limitano l'interesse per questo prodotto ai soli early user, purché non troppo esigenti in termini di qualità grafica e disposti a rivolgersi all'importazione parallela. Al momento, infatti, **Gunbari Collection** rimane un'esclusiva del mercato giapponese. Prova ulteriore della limitata appetibilità per l'utenza occidentale.

Diego Cortese

voto: 5 su 10

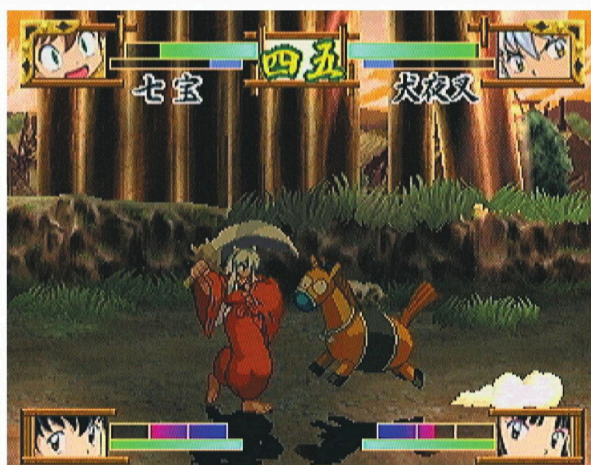
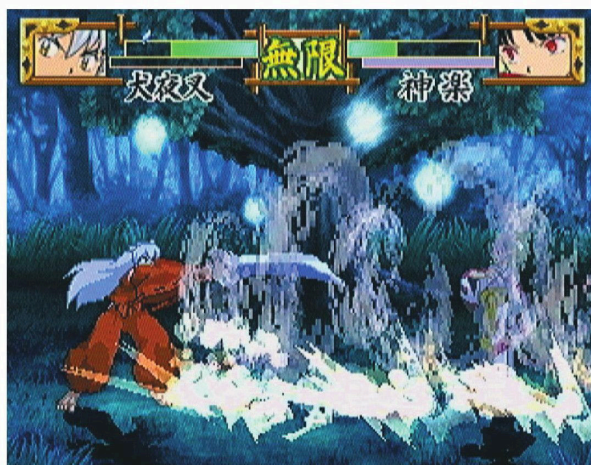
Inuyasha: Sengoku Otogi Kassen

Sistema: PSone Produttore: Bandai Sviluppatore: Dimps Genere: Picchiaduro Versione: Giapponese

Supporto: 1 CD-ROM
Multiplayer: 2
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo



L'inquadratura si stringe sui personaggi quando vengono eseguite determinate mosse speciali, quali ad esempio la "mano morta" con cui il monaco Miroku infastidisce i personaggi femminili.



Dopo l'RPG uscito lo scorso Natale, il celebre manga *Inuyasha* di Rumiko Takahashi diventa nuovamente fonte d'ispirazione per un gioco destinato a PSone. Il progetto di **Inuyasha: Sengoku Otogi Kassen** (Battaglia Fiabesca nell'Epoca Sengoku) è stato affidato da Bandai al team giapponese Dimps, noto in Occidente per il best-seller del periodo natalizio **Dragonball Z Budokai**. Sviluppato contemporaneamente a quest'ultimo, *Inuyasha* è stato concepito seguendo il medesimo concetto di base, ovvero l'esaltazione della componente collezionistica ed evocativa del gioco a discapito di quella strutturale. Una scelta che non va confusa con l'incompetenza dimostrata da chi si cimenta nella realizzazione di questo genere di giochi. *Inuyasha* è un picchiaduro ad incontri pensato per soddisfare i fan dell'anime, non per speculare sulla loro passione.

Le buone intenzioni di Dimps sono comprovate da una realizzazione tecnica di tutto rispetto. Sacrificando la risoluzione dei personaggi, il team responsabile è riuscito a dotarli di una varietà e qualità di animazioni decisamente sopra la media. Un risultato ancora migliore è stato ottenuto con i fondi, per la cui decorazione si sono impiegate zone d'ombra, animazioni in full-motion e trasparenze. Pregevole anche la rappresentazione realistica delle ombre dei combattenti e l'inserimento di illustrazioni che precedono l'impiego dei super colpi.

Discretamente ampia la dotazione di modalità di gioco, fra cui spicca lo Story Mode, un'avventura narrata muovendosi all'interno di una mappa di gioco in stile RPG. In questo contesto è necessario visitare tutte le aree in cui è segnalata la presenza di un personaggio, con il quale si avrà un breve dialogo prima del combattimento (sia esso un duello uno contro uno, un tag match a squadre oppure un sottogioco). Durante questa fase, oltre ad abbattere l'avversario, il giocatore deve cercare di sottrargli i frammenti della sfera Shikon, la cui raccolta è necessaria per completare la rosa dei dodici combattenti disponibili.

La necessità di creare una struttura di gioco facilmente assimilabile dai neofiti dei picchiaduro bidimensionali, ha portato Dimps a semplificare notevolmente la classica formula di **Street Fighter**. Le mosse si eseguono con semplici pressioni dei pulsanti principali e della croce digitale, con minime variazioni tra i personaggi. Nel Tag Battle si aggiunge l'uso dei tasti dorsali, impiegati per chiedere aiuto al proprio compagno oppure per farsi sostituire da lui.

La limitata complessità ed il contenuto numero di personaggi di *Inuyasha*, non gli impedisce di essere un gioco divertente. Le minime basi strutturali (counter, combo, mosse speciali) riescono oltretutto nel compito di sconfiggere l'eccessiva platea dei combattimenti. Ciò che manca è la profondità dell'impianto di gioco, i cui effetti negativi sulla longevità sono però compensati dal ricco corredo di elementi di contorno (dalla fedeltà al cartone animato agli extra). Quanto basta per esaltare un appassionato dell'anime.

Diego Cortese

voto: 6 su 10

Samurai Deeper Kyo

Sistema: PSone Produttore: Bandai Sviluppatore: Interno Genere: Picchiaduro Versione: Giapponese

Quando furono distribuite le prime immagini di **Samurai Deeper Kyo**, tie-in di una nota serie animata giapponese, tra gli appassionati di picchiaduro si generò una grande aspettativa. Stando a quello che veniva mostrato, ci si attendeva un erede di **Samurai Spirits** e **Last Blade** dotato di una modalità di combattimento con squadre di due personaggi. Speranze cadute all'uscita del prodotto finale, il cui sviluppo è stato realizzato con un'imperizia speculativa che Bandai sembrava aver abbandonato.

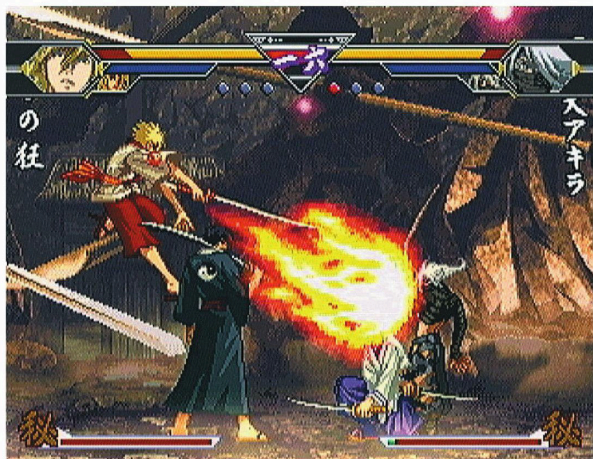
Similmente a quanto deciso per **Inuyasha**, gli sviluppatori hanno optato per una meccanica di gioco semplificata, senza però coadiuvarla con un adeguato numero di contenuti extra. La modalità principale di gioco è costituita dallo **Story Mode**, una lunga sequenza d'incontri inframmezzati da dialoghi parlanti ed illustrazioni statiche di modesta fattura. Completare questa modalità non richiede sforzi particolari, per via dei crediti infiniti, della possibilità di salvare la posizione raggiunta e della bassa resistenza degli avversari. Allo scopo di risolvere questo inconveniente, gli sviluppatori sono ricorsi al vecchio trucco del boss estremamente sleale, l'unico vero ostacolo al raggiungimento della (inappagante) sequenza finale. I brevi intermezzi ispirati agli avvenimenti narrati nell'anime ed il filmato della sigla d'apertura sono i soli elementi di contorno contenuti nel gioco. Gli sviluppatori si sono dimostrati avari anche in termini di modalità aggiuntive, che si limitano al solo **Versus Mode**. Una volta sbloccati i pochi personaggi segreti, l'interesse si esaurisce istantaneamente.

Al di là delle combinazioni di colpi nascoste, la struttura di gioco di **Samurai Deeper Kyo** lascia poco spazio all'approfondimento. I combattimenti non utilizzano l'auspicata formula del **Tag Battle**, ma impiegano un sistema simile agli **striker di King of Fighters**. Il protagonista selezionato riceve la collaborazione di un'assistente che nello **Story Mode** viene fornito automaticamente dal gioco, ed è di solito costituito dall'avversario appena sconfitto. L'atteggiamento del proprio compagno può essere gestito attraverso un pulsante oppure affidato alla CPU (scegliendo tra una strategia offensiva oppure difensiva). Il numero di mosse effettuabili è ridotto all'osso e per la loro esecuzione è sufficiente premere un tasto. Anche selezionando la modalità di controllo avanzata la situazione non migliora di molto. I comandi diventano leggermente più flessibili ed articolati, ma le gravi carenze strutturali permangono.

Privo d'interesse sia ludico che collezionistico, **Samurai Deeper Kyo** si aggiunge alla lunga lista di licenze bruciate da parte di Bandai, ditta che speravamo avesse imparato a scegliere con più oculatezza i propri team di sviluppo, anche alla luce di alcune produzioni recenti di discreto livello. Oltre ad aver svolto il suo incarico con pigritia, il team di sviluppo ha dimostrato poco rispetto per gli appassionati dell'anime, rendendosi così doppiamente colpevole.

Diego Cortese

voto: 4 su 10



Supporto: 1 CD-ROM
Multiplayer: 2
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo



Similmente a quanto avviene in altri picchiaduro quali **Samurai Spirits**, l'esecuzione contemporanea di due attacchi porta ad una prova di forza tra i due avversari.

Allo scadere del tempo a disposizione si attiva il **Sudden Death Mode**, durante il quale la sfida può essere terminata solo usando il super colpo speciale. Una scelta che avvantaggia enormemente i personaggi dotati delle tecniche più efficaci.

Seek and Destroy

Sistema: PlayStation2 Produttore: Takara Sviluppatore: Interno Genere: Shoot'em up Versione: Americana

Uno sguardo fugace alle foto che corredano questa recensione potrebbe lasciare intendere un errore di stampa. Ma è tutto in regola. **Seek and Destroy** è un titolo per PS2 e non, come le apparenze potrebbero portare a pensare, per PSone. Non un gioco come tanti, a dire il vero, ma uno dei primi della collana economica introdotta da Sony negli Stati Uniti.

Alla guida di un carro armato, il giocatore deve espugnare città e villaggi presidiate dall'esercito del male, abbattendo uno ad uno tutti i veicoli avversari. Il metodo di controllo si fonda sull'azione combinata dei due stick analogici. Il sinistro permette di ruotare il carro e di muoverlo in una direzione, mentre il destro orienta il cannone. I due movimenti sono completamente indipendenti ed una volta sincronizzati danno modo di eseguire manovre "spettacolari", per esempio avanzare in una direzione mentre si semina morte in quella opposta. A darci man forte durante la battaglia ci saranno i nostri compagni di squadra, al controllo dei rispettivi carri armati. La promiscuità di unità amiche e avversarie non si dimostra un problema nel corso degli scontri. Bandiere di colori differenti consentono di individuare istantaneamente i mezzi ostili, evitando così di spedire per errore confetti esplosivi all'indirizzo di qualche alleato. Questo perché non è solo alla nostra incolumità che bisogna badare, ma a quella di tutta la compagine di cui siamo membri. Se malauguratamente questa venisse spazzata via, infatti, le sorti della partita sarebbero segnate.

L'idea portante del gioco è già espressa con chiarezza nel titolo: seek and destroy, cerca e distruggi. Azione a ritmi serrati senza troppi pensieri. Una struttura priva di compromessi, che sacrifica però la varietà degli eventi sull'altare dell'immediatezza. Le missioni sono infatti tutte incentrate sulla distruzione, senza che il giocatore debba preoccuparsi di ulteriori complicazioni. La conduzione lineare delle stesse fa sì che per tutti gli oltre 20 livelli le azioni da eseguire siano fondamentalmente le stesse. Al termine di ogni vittoria si riceve un premio in denaro da spendere per acquistare nuove armi o equipaggiamento aggiuntivo più efficace, così da sostenere la crescente dose di difficoltà. Ma la guerra che si combatte su questi campi non si ispira a quella cupa, drammatica della realtà. Si tratta al contrario di una guerra frivola, alimentata dall'eroismo leggero che può animare le battaglie fantasticate da un bambino che ampeggia con i suoi balocchi. Non a caso lo stile grafico rappresenta tutti i veicoli con tratti super deformati, avvicinandoli visivamente più a dei giocattoli che a dei letali strumenti di morte.

Seek and Destroy, in definitiva, si scrolla di dosso fronzoli e lustrini decorativi e punta dritto al sodo per offrire un'esperienza elementare, primitiva, che fonda le sue speranze di intrattenimento sulla semplicità. Un concentrato di divertimento per uno o due giocatori, ma purtroppo di tipo usa-e-getta.

Giuseppe De Riso

voto: 5 su 10



Supporto:	1 DVD-ROM
Multiplayer:	2 splitscreen
Video:	4:3
Audio:	Mono Stereo



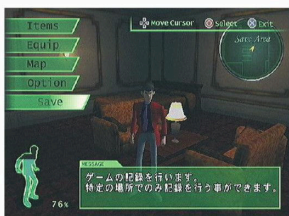
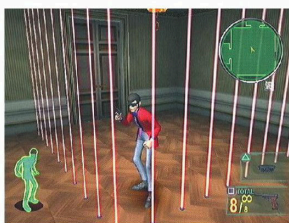
Le opportunità di godibile distruzione sono numerose. Partecipare con successo ai match nell'arena, ad esempio, ricompensa con premi inaspettati.



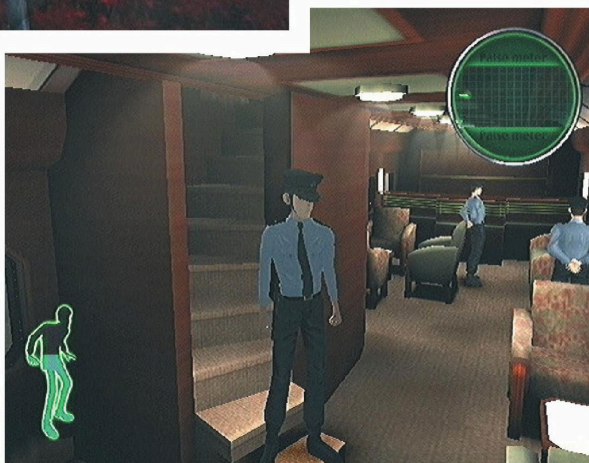
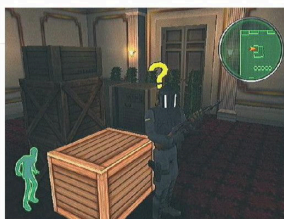
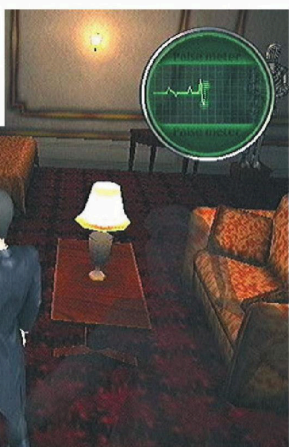
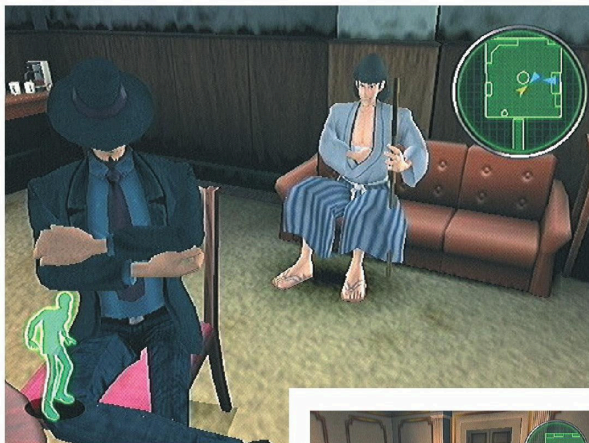
Lupin III Majutsu Ou no Isan

Sistema: PlayStation2 Produttore: Banpresto Sviluppatore: Interno Genere: Azione Versione: Giapponese

Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo



La presenza di testo in inglese nei menù tradisce l'intenzione degli autori di proporre il gioco al mercato occidentale. Eventualità che ci auguriamo si concretizzi al più presto, in quanto la versione nipponica del gioco contiene alcuni enigmi per la cui risoluzione è richiesta la comprensione della lingua giapponese.



L'abilità di Lupin di camuffarsi è fondamentale per passare incolumi le numerose aree controllate dalle guardie. La corretta scelta dell'abito in considerazione del luogo in cui si trova non gli assicura però l'anonimato. Ogni volta che viene notato, Lupin deve salutare tempestivamente l'agente incuriosito per evitare che s'insospettisca.

Realizzato con la collaborazione di alcuni autori storici della serie animata (tra cui il musicista Yuji Oono e lo sceneggiatore Hiroshi Kashiwabara), **Lupin III L'Eredità del Re Stregone** è uno tra i progetti più ambiziosi intrapresi da Banpresto negli ultimi anni. Un lungometraggio animato interattivo a metà tra **Metal Gear Solid** e **Resident Evil**, in cui il giocatore interpreta il ruolo del ladro gentiluomo ideato da Monkey Punch, intenzionato ad entrare in possesso di un leggendario tesoro.

Lupin III Majutsu Ou no Isan impiega una struttura simile alle avventure cinematografiche prodotte sino ad ora, in cui la progressione nel gioco avviene raggiungendo determinate locazioni chiave. Ogni qualvolta si entra in una di queste aree, viene attivata una sequenza d'intermezzo in computer grafica, usata sia a scopo narrativo che per suggerire al giocatore la soluzione degli enigmi. Questi rappresentano un ostacolo continuo all'avanzamento nel gioco, esattamente come avviene in **Resident Evil**. Di capomiana memoria anche gli espedienti impiegati per risolverli, costituiti sia dalla ricerca di chiavi, sia dalla risoluzione d'intricati rompicapi. Come la sua controparte originale, il Lupin Banpresto è costantemente braccato dalle forze dell'ordine, a cui cerca di sfuggire usando bizzarri gadget e travestimenti. Se riesce ad avvicinare un agente a sufficienza, può anche tentare di sottrargli gli oggetti eventualmente in suo possesso, quali cassette di pronto soccorso e pupazzi di Lupin usati con la funzione di *continue*. Eventuali errori nell'approccio con le guardie aumentano invece il battito cardiaco di Lupin, rendendolo sospetto agli occhi della polizia. In caso si venga scoperti, si attiva un *Escape Mode* in stile **MGS**, durante il quale è necessario dileguarsi entro un ristretto limite di tempo. Allo scopo di scongiurare la ripetitività della struttura di gioco, sono inoltre state inserite nell'avventura alcune fasi di combattimento, d'interazione con personaggi comprimari ed un sottogioco. In alcune di queste sezioni è offerta anche l'occasione di impersonare i compagni di Lupin.

Le buone intenzioni degli autori di **Lupin III Majutsu Ou no Isan** si sono scontrate con la loro poca esperienza in questo genere di titoli. Il risultato è un prodotto a suo modo esaltante ed impegnativo, ma afflitto da diverse carenze sia estetiche che progettuali, che compromettono continuamente l'esperienza di gioco. La necessità di prendersi delle frequenti pause per calmare il battito cardiaco di Lupin, ad esempio, o l'essere costretti a salutare in continuazione le guardie per non insospettirle quando si è travestiti, la ridotta intelligenza artificiale degli avversari o la gestione ballerina delle inquadrature. Problemi a cui si aggiunge la mancanza di elementi efficaci per estendere la sua longevità (il gioco si termina in dieci ore) ed una realizzazione tecnica appena accettabile. In definitiva: nonostante gli sforzi di Banpresto, il risultato è il consueto titolo per soli fan.

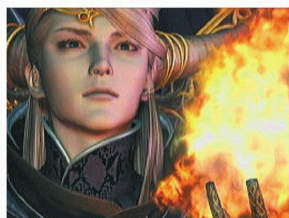
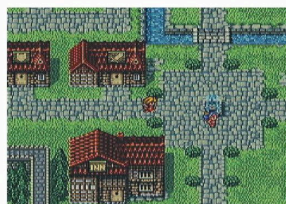
Diego Cortese

voto: 6 su 10

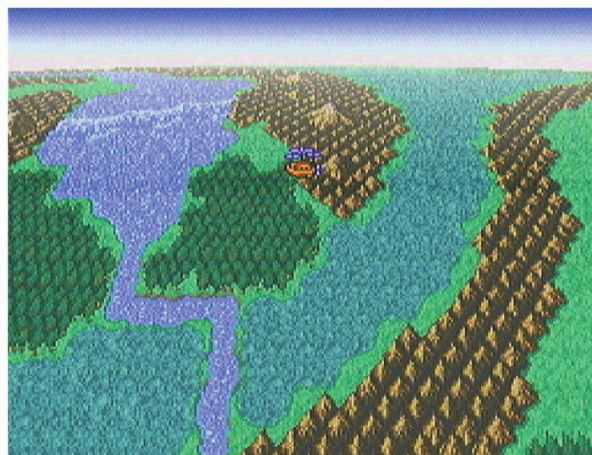
Final Fantasy I + II Premium Package

Sistema: PSone Produttore: Squaresoft Sviluppatore: Interno Genere: RPG Versione: Giapponese

Supporto: 2 CD-ROM
Multiplayer: No
Video: 4:3
Audio: Mono I Stereo



Distribuiti in Giappone sia singolarmente che in un unico Premium Package, *Final Fantasy I* e *II* saranno invece commercializzati in America solo in cofanetto. Intitolato *Final Fantasy Origins*, il prodotto sarà disponibile dal mese di aprile.



Sia il primo che il secondo *Final Fantasy* sono due RPG abbastanza corti per gli standard odierni. Mediamente sono richieste una trentina di ore a titolo per completarli, a patto di non dedicarsi eccessivamente all'evoluzione dei personaggi.

È indubbio che la maggiore responsabile delle vendite giapponesi del Wonderswan (console portatile di Bandai) sia Squaresoft. O meglio: i remake di alcuni tra i suoi giochi più famosi. **Final Fantasy I e II**, in particolar modo, hanno ricevuto un'ottima accoglienza da parte del pubblico nipponico, con il primo addirittura impiegato come titolo di lancio del Wonderswan Color nel dicembre 2000. Appurate le potenzialità del prodotto, Squaresoft ha deciso di convertirlo per PSone offrendo ai suoi utenti l'occasione di poter affrontare i primi due episodi della saga di **Final Fantasy** in una versione rinnovata sia esteticamente che strutturalmente.

La maggior parte del lavoro d'aggiornamento era già stata effettuata durante la conversione per Wonderswan, traghettando i due episodi dagli 8 ai 16bit. La modifica più evidente interessa l'aspetto estetico, ora inquadrabile come una via di mezzo tra **Final Fantasy IV** e **V**. I miglioramenti si limitano all'abbellimento dei fondi, all'aggiunta di un effetto stile Mode 7 e alla creazione di una presentazione in full motion. Se da un lato questa scelta potrebbe non incontrare i gusti delle nuove generazioni di giocatori, la grafica sedicibittiana a cui il poco prestante portatile Bandai ha costretto gli sviluppatori Square si adatta comunque alla natura retrorudica dell'opera. Un forte guadagno si è invece ottenuto nell'ambito del sonoro, la cui maggiore qualità esalta il lavoro originale compiuto da Nobuo Uematsu.

Le modifiche strutturali hanno riguardato principalmente **Final Fantasy II**, originariamente incarnatosi su Wonderswan in una produzione frettolosa, causa di diverse lacune. Il rifacimento gode ora di nuovi dialoghi e di alcuni accorgimenti volti a registrare il bilanciamento della difficoltà. Entrambi i titoli sono stati inoltre sottoposti ad alcuni aggiornamenti dell'impianto di gioco, allo scopo di smorzare l'obsolescenza. La possibilità di correre all'interno dei dungeon e delle città, ad esempio, rende meno stressante l'esplorazione, mentre il sistema d'acquisizione automatico del bersaglio evita che si attacchi erroneamente i cadaveri degli avversari. Al fine di non infastidire i puristi della serie, questi ammodernamenti sono stati resi opzionali, dando modo di affrontare il gioco nella sua forma originale. Come per i precedenti remake dei **Final Fantasy** per PSone, il pacchetto include una ricca galleria informativa (sbloccabile una volta completato il gioco), con dati su dungeon, mostri e personaggi.

Nonostante l'opera d'ammodernamento, **Final Fantasy I** e **II** rimangono due titoli arcaici. Caratteristica che risulta particolarmente evidente nel primo episodio, dove la quasi totale assenza di elementi narrativi riduce l'avventura a mera esplorazione di dungeon ed evoluzione dei personaggi. Sperimentare in prima persona i germogli strutturali della celebre saga di **Final Fantasy** possiede comunque un fascino a cui difficilmente un appassionato di RPG può rimanere immune. In particolar modo se si diletta abitualmente con il retrogaming.

Diego Cortese

voto: 7 su 10

Evolution Skateboarding

Sistema: PlayStation2 Produttore: Konami Sviluppatore: Interno Genere: Sport Estremi Versione: Americana

Se esistesse una fabbrica dei videogiochi, **Evolution Skateboarding** sarebbe il prodotto che ci si aspetterebbe di veder uscire dalla catena di montaggio. Un titolo standard, confezionato in serie, privo anche del minimo barlume di personalità. La procedura è quella classica. Si inseriscono nel gioco alcuni tra gli assi della tavola più conosciuti, come Mark Appleyard, Rick McCrank, Colin McKay, Chris Senn, Danny Way e qualche altro. A ognuno vengono associate caratteristiche fisiche precipe. Quindi li si manda a imperversare in ambienti pieni di elementi su cui grindare o saltare, sprezzanti delle leggi di gravità. Non mancano all'appello missioni di vario genere: completa un percorso entro il tempo limite, esegui una particolare combinazione di trick, annoiati fino alla morte. Occasionali sfide con i "boss" (quali un ragno gigante o un carro armato) donano da parte loro brandelli di originalità all'esperienza. Ma la loro implementazione poco giova al prodotto nel suo complesso, in virtù del fatto che tali scontri si basano sulla sterile esecuzione delle solite manovre. Scorrizzare sulla tavola si rivela una procedura facilmente assimilabile, ma lontana anni luce dalla rapidità e soprattutto dalla sciolttezza del quarto episodio di **Tony Hawk**. Al triste elenco dei difetti si sommano i trick eseguibili, circa 70 (esclusi quelli personalizzabili dal giocatore) ma poco coinvolgenti se confrontati alle spettacolari evoluzioni del capolavoro Neversoft. Il risultato è un metodo di controllo versatile ma poco godibile, ricco di trick da imparare, ma poco gratificante nella sua attuazione. Un limite che mina alla base un prodotto già poco appetibile, che si poggia sulla possibilità di sbloccare nuovi vestiti, tavole e personaggi segreti. Tra questi spicca una vera e propria chicca: la presenza di Solid Snake, ritornato a Big Shell per dimostrare la sua abilità skatistica in una serie di livelli pensati appositamente per lui.

Il titolo Konami si riscatta in parte nell'aspetto tecnico. Gli scenari vantano una discreta abbondanza di strutture, senza compromettere un frame rate fluidissimo e di efficace sostegno all'azione di gioco. Qualche appunto alla marcata presenza di aliasing e a qualche texture forse eccessivamente trascurata sono le critiche principali a un lavoro altrimenti più che dignitoso. L'accompagnamento musicale, da parte sua, segue il ritmo di gioco senza infamia e senza lode. Ignavia ampiamente preferibile alla petulanza del commentatore, che continua a ripetere il nome di un'acrobazia ad ogni singola esecuzione della medesima. In definitiva...

Turok Evolution, Evolution Snowboarding e ora **Evolution Skateboarding**. La parola "evoluzione" sta assumendo il ruolo di (inefficace) specchio per le allodole per attirare l'attenzione su prodotti afflitti da una mortificante carenza di idee. L'ultima fatica Konami è un gioco inutile. Senza mezzi termini. Un gioco che vive all'ombra dei migliori esponenti del genere, scopiandone improduttivamente i contenuti. Superfluo.

Giuseppe De Riso

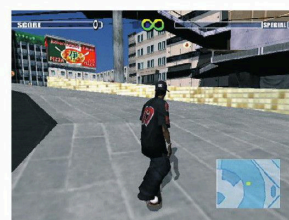
voto: 4 su 10



Nonostante la classicità della struttura di gioco, la varietà di situazioni è un elemento che non manca al titolo Konami, tra grindate su percorsi stradali ed evoluzioni in castelli feudali.



Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: 2 splitscreen
Video: 4:3
Audio: Mono | Stereo | Dolby Pro Logic II



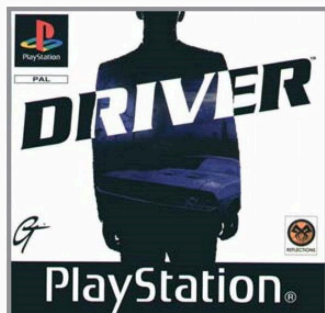
La perdita dei diritti ESPN, ora saldamente nelle mani di Sega, ha impedito a Konami di inserire le innumerevoli competizioni incluse in **ESPN X Games Skateboarding**.

The Best of...

a cura di Massimiliano Marino

Driver

Inseguimenti e muscle car negli States anni Settanta



Sistema: PSone
Produttore: GT Interactive
Sviluppatore: Reflections
Genere: Guida
Supporto: 1 CD-ROM
Multiplayer: No

Release Date
Europa: 26.03.1999
U.S.A.: 30.06.1999
Giappone: 09.03.2000

Driver ha rappresentato un vero e proprio trampolino di lancio per il team Reflections, comunque già noto al grande pubblico grazie al successo dei due **Destruction Derby** su PSone. Del resto questo riuscitissimo ibrido tra gioco di guida e cop movie anni Settanta sembra la diretta evoluzione dei due titoli precedenti, un tentativo di evolvere il classico concept dei racing game e di contestualizzare il know-how acquisito in ambito di fisica comportamentale delle vetture all'interno di una città virtuale viva e pulsante. Sotto questo punto vista **Driver** è un vero e proprio precursore, anticipando di ben due anni la **Liberty City** di **GTAIII**.

In realtà il titolo Reflections ha un approccio diverso rispetto alla saga di Rockstar North, dal momento che non è possibile aggirarsi a piedi per la città o scendere dalla vettura. **Driver**, in sostanza, rimane un puro racing game e non fa nulla per nascondere. Ed è qui che entra in gioco la passata esperienza di Reflections: le routine comportamentali delle muscle cars che ci troveremo a domare sono assolutamente fantastiche. Le pesantissime vetture yankee si coricano in curva, perdono i cerchioni e scodano come tori impazziti, senza però arrivare mai a frustrare il giocatore grazie ad un modello di guida in perfetto equilibrio tra arcade e realismo. La sospensione dell'incredulità perdura grazie anche al maniacale lavoro dei grafici inglesi, capaci di ricreare con dovizia di particolari le strade di L.A., San Francisco, Miami e New York, teatro delle vicende del gioco.

Driver ebbe un immediato successo commerciale, motivo per cui Reflections realizzò prontamente un seguito, uscito a fine 2000. Purtroppo questa volta il team fece il passo più lungo della gamba:

nonostante al giocatore fosse concessa la possibilità di scendere dalle vetture, un engine poligonale troppo pesante per l'ormai vetusta PSone e un bilanciamento della difficoltà disastroso impedirono di riproporre l'alchimia vincente del prequel.

Gli sviluppatori sono attualmente al lavoro sul terzo capitolo della serie, con il chiaro intento di riguadagnare i riflettori della ribalta sottratti loro dal fortunato **GTA**. La rivalità tra i due prodotti è inasprita dalle parole di Martin Edmonson, capo e fondatore di Reflections, che a proposito del terzo episodio del franchise Rockstar dichiara: "Dal punto di vista del design devo ammettere di essere rimasto impressionato. Dal punto di vista tecnico, grafico o della fisica dei veicoli non ci siamo, è molto deludente". La sfida è aperta...

Hanno Detto

"**Driver** va ben oltre gli standard imposti da **GTA**, riprendendone le basi fondamentali e inserendole in un contesto completamente tridimensionale caratterizzato da una profondità nettamente superiore." [Erik Pede - SC60]

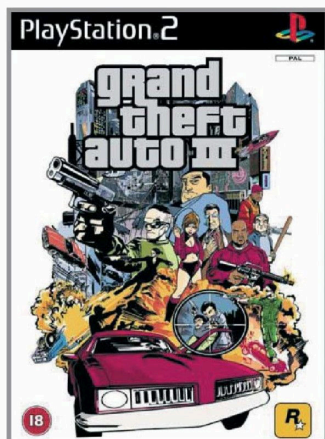
"Sesso? Non ho tempo, devo passare quelle missioni, maledizione!" [IGN]

"**Driver** è un gioco che può risultare vivamente mediocre ma che sopprime largamente a queste mancanze in quanto a giocabilità e concept." [Gamespot]

"Non so neanche come sia fatto lo Story Mode perché non sono riuscito a superare il tutorial, quindi direi che il gioco sia estremamente difficile." [Capponcelli da una reader's review su gamefaqs.com]

GTAIII

Il fascino indiscreto della violenza digitale



Sistema: PlayStation2
Produttore: Take Two Interactive
Sviluppatore: DMA Design
Genere: Azione
Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No

Release Date
Europa: 26.11.2001
U.S.A.: 23.11.2001

Il viaggio di DMA Design all'interno della malavita urbana ha inizio nel (relativamente) lontano 1997, con l'uscita su PSone di **Grand Theft Auto**, a cui faranno seguito il data disk **GTA London 1969** e il poco riuscito **Grand Theft Auto II**. Il primo capitolo della serie presentava già gran parte dei punti di forza del franchise: struttura di gioco a missioni, possibilità di muoversi a piedi o rubando qualsiasi veicolo reperibile nelle strade, colonna sonora di prim'ordine e in generale una notevole libertà decisionale concessa al giocatore. Purtroppo alcuni problemi tecnico-strutturali come la scarsa praticità della visuale a volo d'uccello e la mancanza di un buon sistema di radar hanno finito per castrare un'idea altrimenti vincente, lasciando critica e pubblico pressoché indifferenti. Molti pensavano che il potenziale della saga fosse così destinato all'oblio prima ancora di potersi esprimere totalmente. Ma, fortunatamente, così non è stato.

Fastforward ai giorni nostri: nell'ottobre del 2001, quando il mercato si è ormai spostato di peso su PlayStation2, **Grand Theft Auto III** fa capolino sugli scaffali dei negozi. Abbastanza inaspettatamente il gioco inizia a scalare le classifiche di vendita in maniera inarrestabile: le passaparola tra giocatori e le lusinghiere recensioni lo fanno assurgere velocemente a killer application della console Sony nel periodo natalizio. Le ragioni del successo sono semplici: gli sviluppatori britannici sono riusciti ad unire i punti di forza storici della saga ad un ambiente 3D immenso e bruciante di vita propria, garantendo al giocatore tanto un impianto di gioco basato su molteplici missioni liberamente intraprendibili quanto sulla possibilità di vivere ed esplorare a proprio piacimento **Liberty City**, la città teatro delle vicende.

Le principali critiche al gioco, del resto, vengono proprio da chi ha identificato questa grande libertà come una mossa degli sviluppatori volta a mascherare una presunta pochezza del "mission design". A conti fatti, però, queste critiche risultano voci fuori dal coro: dal giorno della commercializzazione, **GTA III** ha venduto più di sette milioni di copie nei mercati europei ed americani, restando in cima alle classifiche di vendita fino a quando il testimone non è passato al sequel **GTA Vice City**. Poco sorprendentemente, in seguito al successo del gioco, il team di sviluppo è stato acquisito dal produttore Take Two cambiando nome in Rockstar North, mentre allo scorso Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, Sony ha annunciato di essersi assicurata l'esclusiva della serie su PlayStation2.

Hanno Detto

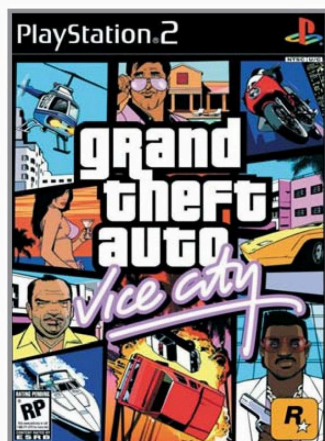
"**Grand Theft Auto III** [è] un'esperienza videoludica da provare assolutamente. Senza i saltuari problemi di fluidità e con una complessità poligonale maggiore, un gioco da 10." [Francesco Matarese - SC87]

"Non ho mai apprezzato molto **GTA I e II** poiché mi piantevo a causa di problemi nella meccanica di gioco, e non sono mai stato un grande fan della visuale dall'alto. Ma sono obbligato ad ammettere che in questo gioco, grazie alle migliorie apportate da DMA, non c'è nulla che non sia assolutamente fantastico." [IGN]

"**GTAIII** è, molto semplicemente, un'esperienza incredibile che nessuno abbastanza adulto per poterla provare dovrebbe lasciarsi sfuggire." [Gamespot]

GTA Vice City

Alla conquista della patinata Miami anni Ottanta



Sistema: PlayStation2
Produttore: Rockstar
Sviluppatore: Rockstar North
Genere: Azione
Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No

Release Date
Europa: 29.10.2002
U.S.A.: 08.11.2002

Let's do the time warp again", cantava Richard O'Brien nel musical di culto *The Rocky Horror Picture Show*. Lo stesso ritornello deve essere stato intonato dai Rockstar North all'indomani del successo travolgente di **GTAIII**: dopo l'excursus nella swinging London di **GTA London 1969** per PSone, infatti, il team ha deciso di portare nuovamente la sua epopea criminale a ritroso nel tempo e più precisamente nella Miami, pardon, Vice City del 1986.

GTA Vice City, uscito un anno dopo il predecessore, rappresenta una sorta di semi-sequel del terzo capitolo del franchise. Pur mutandone sia la tecnologia (Renderware) che il concept, **Vice City** amplifica notevolmente l'elenco di armi e veicoli impiegabili offrendo al tempo stesso un repertorio di missioni qualitativamente e quantitativamente degno di un seguito in piena regola. Ancora una volta il sonoro si rivela estremamente curato, grazie ad una vera e propria antologia delle più celebri canzoni anni '80. Non a caso l'uscita del gioco è stata accompagnata dalla commercializzazione di un cofanetto contenente l'intera colonna sonora divisa in sette CD, uno per ogni emittente radiofonica di Vice City.

Per quanto riguarda il gameplay, ancora una volta sono la libertà e la quantità a farle da padrone. Questa volta il giocatore può spostarsi per le vie della città a bordo di moto e scooter, oppure solcare i cieli e i mari grazie a numerosi modelli di elicotteri e motoscafi. E' inoltre possibile arrotondare le proprie entrate vendendo pizze a domicilio o investendo le proprie energie criminali nella gestione sporca di locali notturni, studi cinematografici (rigorosamente a luci rosse) e rivenditori d'auto, ciascuno latore di una rendita giornaliera.

Come era facile prevedere, il titolo Rockstar North ha bissato il successo del predecessore tanto a livello di critica quanto a livello di vendite: nei soli Stati Uniti i preordini hanno superato i 4 milioni di copie prima della data di lancio, mentre sia in America che in Europa il gioco ha ricevuto il plauso di tutta la stampa specializzata. Come ciliegina sulla torta, il sito web americano Gamespot ha incoronato il lavoro di Rockstar North come miglior gioco PlayStation2 del 2002, confermando l'onorificenza conferita a **Grand Theft Auto III** dodici mesi prima.

Mentre leggete queste righe i programmatori non stanno con le mani in mano: tanto **GTA4** quanto **GTA Sin City**, entrambi in esclusiva su PS2, rientrano già nei piani di sviluppo del team, nel frattempo al lavoro anche su un nuovo franchise intitolato **Manhunt** (caccia all'uomo? Interessante...).

Hanno Detto

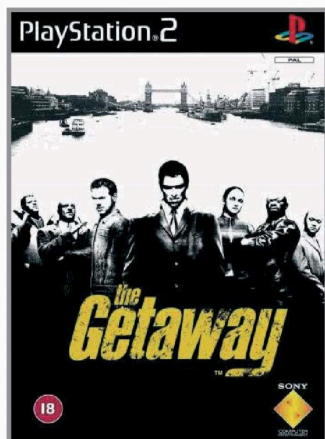
"Un mondo che subito travolge e trasporta sulle ali di una perfetta riproduzione delle atmosfere degli anni Ottanta. GTA Vice City è un viaggio nel recente passato, in un luogo al tempo stesso ignoto e familiare." [Marcello Cangialosi - SC98]

"GTA Vice City vi garantisce tutto quello che vi aspettereste dal seguito di un grandissimo gioco. E' più grande, più cattivo e migliore praticamente sotto ogni aspetto possibile." [Gamespot]

"Nonostante in termini di gameplay sia simile al predecessore e ne mantenga buona parte dei difetti, GTA Vice City rimane uno dei più grandi giochi del 2002, senza dubbio." [IGN]

The Getaway

Sangue e turpiloquio sotto il cielo di Londra



Sistema: PlayStation2
Produttore: SCEE
Sviluppatore: Team Soho
Genere: Azione
Supporto: 1 DVD-ROM
Multiplayer: No

Release Date
Europa: 11.12.2002
U.S.A.: 22.01.2003

In questi ultimi due anni il progetto di Team Soho ha guadagnato connotazioni quasi mitiche agli occhi degli utenti Sony: inizialmente annunciato in concomitanza con il lancio di PlayStation2, questo titanico progetto è stato poi rinviato innumerevoli volte, facendo quasi dubitare sulla sua effettiva pubblicazione. Senza contare i primi, stupendi, screenshot distribuiti alla stampa, rivelatisi poi ben distanti dall'effettiva qualità grafica del gioco finito. Nonostante tutto, il più imponente progetto interno di Sony Europe è riuscito finalmente a trovare la via per gli scaffali dei negozi lo scorso dicembre, ripagando con vendite altissime lo sforzo creativo ed economico del publisher.

Ludicamente parlando, **The Getaway** è un action game di stampo cinematografico ambientato in una perfetta riproduzione digitale della Londra odierna. La storia, raccontata tramite cut-scene di ottima fattura (e dal linguaggio ostentatamente volgare), vede intrecciarsi i destini di un poliziotto e di un criminale redento: il giocatore deve affrontare le vicende con entrambi i personaggi per poter comprendere la storia nella sua interezza. Vista l'ambientazione metropolitana, molti considerano **The Getaway** come un clone di **GTA**: in realtà il prodotto di Team Soho ha una struttura molto più rigida e incentrata principalmente sull'azione negli interni, con le sezioni in auto spesso relegate ad una funzione connettiva tra una sparatoria e l'altra. Non a caso il sistema di controllo del personaggio concede al giocatore molte più manovre rispetto al titolo Rockstar: è infatti possibile nascondersi dietro a casse o muri sparando alla cieca verso i nemici, catturare un criminale e usarlo come

scudo umano ed esibirsi in capriole ed acrobazie per sfuggire al fuoco avversario. Purtroppo le ottime premesse fin qui esposte vengono rovinare dalla macchiniosità del sistema di controllo e dall'IA deficitaria dei criminali gestiti dalla CPU. Ottima invece la riproduzione digitale della capitale britannica: nonostante qualche problema di frame rate, Team Soho è riuscito a stampare su un DVD una Londra in miniatura, con tanto di vetture reali riprodotte su licenza.

The Getaway risponde quindi alla violenza grottesca e fumettosa di **GTA** con uno stile decisamente votato al realismo, risultato ottenuto anche grazie all'eliminazione di ogni indicatore extra-diegetico dallo schermo di gioco.

A conti fatti, nonostante i difetti del prodotto Team Soho, Sony Europe sembra aver vinto la sua scommessa: a Natale il suo titolo di punta campeggiava trionfante in cima alle classifiche di vendita europee, con tanti saluti a **GTA Vice City**.

Hanno Detto

"Non sarà rivoluzionario dal punto di vista ludico, ma si identifica indubbiamente come un promettente punto di partenza per lo sviluppo del concetto di film interattivo." [Marcello Cangialosi - SC99]

"C'è una città virtuale spacca-mascelle, che ridicolizza Driver e GTA relativamente a dimensioni e livello di dettaglio." [IGN]

"I problemi di telecamera non rovinano il gameplay durante le ottime sezioni al chiuso, mentre possono rendere il solo attraversare la strada tanto pericoloso quanto affrontare un'intera gang da soli." [Gamespot]

> Playground

Mensile di dialettica videoludica

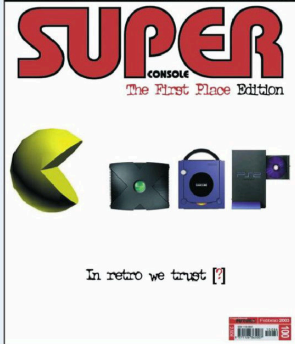
a cura di Ivan Fulco | Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

Alt Cover: In Retro we trust [?]

NUMERO SPECIALE 62 pagine di Retrogaming



È tempo di tornare indietro nel tempo. Forse. Il fenomeno del retrogaming, nato quasi 10 anni fa, si sta diffondendo lentamente nella comunità che videgioca. Non solo sporadiche rubriche all'interno di riviste. Non solo forum online nei quali s'incontrano i retrofili. Ma i primi esperimenti editoriali (o pseudo-editoriali) incentrati sul retrogaming.

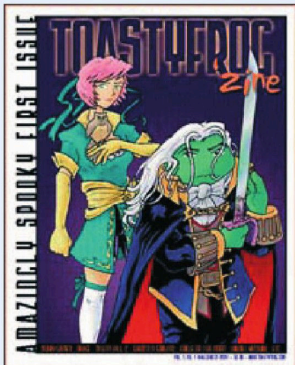
Il primo esempio di iniziative di questo genere risale al settembre 2001. E in quel periodo che Jeremy Parish, fondatore del defunto sito TheGIA, decide di mettere in piedi la sua fanzine alternativa sul retrogaming. Un'iniziativa dalla quale nasce la *Toastyfrog 'zine* (www.toastyfrog.com): una semplice rivista in fotocopia, spedita in abbonamento in tutto il mondo (con un successo di adesioni inaspettato, secondo Parish), ma con all'interno contenuti ben superiori alla media della stampa "vera". Passione per il retrogioco, inventiva e molta ironia sono gli ingredienti della *Toastyfrog 'zine*, probabilmente sconosciuta ai più, ma che **Super Console** consiglia sinceramente come lettura alternativa (i primi numeri sono consultabili online).

All'inizio del 2002 un'altra iniziativa: *Retro Review*, mensile di retro-computer, distribuito anch'esso per posta in tutto il mondo (www.retroreview.com). È lo stesso co-direttore della rivista, Jorge Canelhas a descrivere per **Super Console** la sua invenzione cartacea:

"*Retro Review* è il risultato del lavoro di Jorge Canelhas e Ian Gledhill, 2 collezionisti di retro-computer. L'idea di realizzare una rivista del genere mi è venuta leggendo vecchie riviste e pensando a quanto avrei voluto informazioni aggiornate sul mondo del retro-computing. La rivista si occupa in generale di vecchi computer, soprattutto del periodo fine '70/inizio '90". Questo significa, aggiungiamo noi, interviste e recensioni di giochi, oltre che una particolare attenzione per il mercato del collezionismo. Prosegue Canelhas: "Penso che il retrogaming non diventerà mai un fenomeno mainstream. La gente è più interessata alle ultime novità tecnologiche, qualsiasi sia la loro qualità. Ma i retro-gamer sono retrogamer nel profondo dell'anima, raramente qualcuno di loro lascia la scena".

Risale alla fine dello scorso anno, invece, il tentativo finora più "solido" sulla scena della retro-stampa. Il mensile inglese *Edge* pubblica a dicembre uno speciale dal titolo *Retro*, numero unico dedicato al mondo del retrogaming, tra videogioco e collezionismo. Nel suo piccolo, è il sintomo più evidente che qualcosa forse si sta muovendo. La volontà di saggiare il terreno in cerca di conferme. Ma proprio da questo nasce un ragionevole dubbio...

Ma noi siamo dei veri retrogiocatori? Oppure il retrogaming è una semplice moda, relegata a pochi utenti e destinata a sciogliersi nel nulla? Una risposta certa a questa domanda, siamo convinti, potrebbe fare la fortuna di un editore. Oggi il mercato delle riviste dedicate al retrogaming è praticamente nullo. Costi di gestione di una rivista sul retrogaming: molto bassi. Concorrenza nel settore: zero. Ma il quesito rimane, e nessuno può dire se il pubblico, in un momento come questo di grande progresso tecnologico e ludico, accetterebbe mai una pubblicazione del genere. Un giorno forse, scartabellando tra le riviste di videogiochi in edicola, qualcuno troverà un logo color bordeaux, stampato su una copertina che strilla le recensioni di *Super Mario World* e *Super Metroid*. Sì, forse un giorno troveremo in edicola *The First Place* in edizione cartacea. Impossibile sapere se una rivista del genere avrebbe lunga vita. Ma siamo convinti: è tempo di tornare indietro nel tempo. Forse. Perché nel retrogaming noi crediamo veramente, no? Come dire: In retro we trust [?]



Intro: Ore ventidue e trentaquattro. Siamo in chiusura di numero. L'effetto sonoro di Outlook Express [Iddio mi perdoni] mi avvisa dell'arrivo di un'e-mail a **Playground**. È "Melamarcia n. 2 - Andrea" che mi scrive. Mi manda un link ad un suo pezzo, e mi chiede un giudizio passionato. Clicco. Leggo. Rispondo ad Andrea. Vogliamo pubblicare il tuo pezzo in **Playground**. Certo, pubblichiamo il mio pezzo in **Playground**. Naturale. Genio è dire le cose più vere nel modo più semplice. C'è tanto piacere nell'intelligenza altrui. Quello che segue è il contributo di Andrea. Il contenuto è spesso esplicito, ma non ho voluto censurare nulla. Dopo aver letto spero che mi darete ragione. Senza dovermi spiegare. Per questo c'è tanto piacere nell'intelligenza altrui...

"LA MIA PLEISTESCION" DA MELEMARCE.COM

Ognuno ha le proprie passioni malsane. C'è chi si traveste da Chiappucci e in sella ad una bicicletta da 5 mila dollari in titanio incavato va a farsi delle pedalate ai tre orari, ci sono pescatori inventati che si comprano un'attrezzatura da caccia al marlin blu per andare a nutrirsi nel fosso dietro casa, e quarantenni anticalcio di 120 chili che nella partita tra colleghi aziendali si mettono la maglia di Del Piero e le Adidas Predator con il collo zigrinato per imprimere effetti bilanciati. C'è chi adora il sadomaso e non passa sera che non si faccia cagare in bocca, e c'è chi ufficialmente fa la casalinga ma non passa sera che non se lo faccia mettere in bocca...

Io, per esempio, ho l'ossessione della pleistescion. So che non sono l'unico, e so anche che non è la mia sola passione (in primis la chitarra...) ma è quella che fa più clamore quando la metto in piazza parlando con gli altri. Io sono quello che permette agli extracomunitari di girare in Mercedes a forza di comprare cd masterizzati, quello che quando si entra nel reparto hi-fi di un grande magazzino sta provando i videogames novità sulla pleistescion e ha in coda una marea di bambini che vorrebbero giocare ma non possono, quello che è andato al cinema a vedere "Final Fantasy The Spirit Within" insieme a qualche altra decina di italiani, quello che per non perdere la partita a **Pro Evolution Soccer** fa finta di ascoltare la ragazza al telefono e azzera il volume del tv.

I media mi hanno etichettato come fan sbavante di Lara Croft, mia madre è convinta che perderò la vista, mia nonna dice che sono posseduto dal diavolo e mio nonno che starei bene con una bella zappa in mano invece di rincoglionirmi davanti a un video...

Io sono la minoranza che considera il videogioco non mero intrattenimento ma espressione elevata ad arte... non è la sfida che mi stimola, è l'emozione, quella capacità che molti videogames hanno, al pari dei buoni libri, di traspor-

tarti altrove. Di conseguenza il fascino della creatività che sta alla base di tale opera. Il piacere di riuscire a districare in prima persona il bandolo della matassa di una trama che fa invadere al migliore film fantastico o d'azione, felice di confrontarmi con altri mondi cerebrogenerati, trasposizioni finalmente definite di ciò che è bianco o nero, giusto o sbagliato... Adesso, mettetevi nei miei panni, come lo spiego io a tutta questa gente che non sono un "immaturo, uno che si diverte come i bambini, uno che dovrebbe pensare al suo avvenire e soprattutto alla figa invece di perdere il suo tempo e i suoi soldi in cose così stupide e inutili"?

Uno: io alla figa ci penso e ci ho sempre pensato, ho cominciato ad uccidermi di seghe già a 11 anni, giocavo con la Barbie e mi pugnava in bagno... "Giochi con le bambole, sei finocchio!", mi dicevano i miei compagni. Finocchio sto cazzo, i finocchi provano a fare il culo a Big Jim!!!

Due: al mio futuro ci penso eccome, so che in sto mondo bisogna pararsi il deretano e di certo non sono uno che gira senza mutande, volevo studiare e ho studiato, volevo raggiungere un'indipendenza economica e l'ho fatto. O forse pensare al proprio avvenire significa cancellare il divertimento (inteso anche come inutile ma rilassante fanciazzismo) dalla nostra vita? Significa dimenticare che il modo migliore di affrontare i problemi è quello di sdrammatizzarli e percepirli per la loro reale gravità? Beh, io dico che non si sdrammatizza se ogni tanto non si evade lontano, dove per un attimo ci si può rigenerare e tornare combattivi. Che poi la maniera di raggiungere tale scopo sia diversa per ognuno di noi questo non lo discuto come nemmeno voglio sia discusso.

Cioè, non rompetemi i coglioni... il mio vicino di casa per rilassarsi si spara una vacanza in solitario ad Amsterdam, si fa le canne in una stanza d'albergo dove rimane svenuto tutta la notte, si ubriaca 24 ore su 24 e torna dicendomi: "Oh, ma giochi ancora con quei giochi-ni? Tu prima o poi ti fondi il cervello...".

Ma vaffanculo.

Sua madre incontra la mia e le dice: "Sai che il mio Ale è stato in viaggio tutto solo a visitare l'Olanda per migliorare le sue lingue? E proprio un ragazzo maturo..."

Vaffanculo 2 volte, a te e a chi non te lo dice...

Sono andato a comprare "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" il giorno stesso in cui è uscito in Italia... sì, perché sono un intenditore di videogames, non sono uno che entra in un negozio, dice "io piacere tanto dinosauri..." e si compra l'ennesima inculata su *Jurassic Park*, io ho una cultura di decine di testate specializzate alle spalle, leggo elucubrazioni di ogni sorta prima di partire in un acquisto mirato! Il mio giornalismo quando arrivo si sfrega le mani e ride sotto ai baffi... mi ha chiesto una volta: "ma tu, che compri tutti 'sti giornaletti sui giochi-ni, quanti anni hai? No, perché mi sembri già un po' grandicello per sta roba...". E la

cosa triste è che basterebbe che comprassi, da infilare dentro a quelli, anche un bel numero di "Le Ore" per essere elevato al grado di lettore adulto! "Sono abbastanza grandicello da farmi 3 giri dentro a tua moglie mentre tu ti leggi i tuoi porno di nascosto ai clienti!!" gli avrei risposto... ma a volte sono rispettoso degli altri, tutte noi persone mature lo siamo. Dicevo, sono andato a comprare **Metal Gear Solid 2**, il capolavoro annunciato di Hideo Kojima, entro smanioso dentro al mega centro di elettronica di turno e dopo essermi fatto largo tra striscioni di annuncio e finti cartelli di depistaggio mi imbatto in una parete scalfata adibita solo a quel gioco; tutta vuota... "No" mi ripeto "non può essere finito in un giorno, devo assolutamente trovare un responsabile di magazzino!!! Ho aspettato per 2 anni ed ora non posso prolungare ancora l'agonia!!!". Vado da un energumeno responsabile della sicurezza e gli chiedo: "scusi, a chi mi posso rivolgere per sapere le rimanenze di magazzino dei videogiochi?". Lui mi guarda e rimane un attimo in silenzio per fare il figo come il suo ruolo esige, lo vedo dal sopracciglio inarcato che mi sta compatendo, poi con volto di ghiaccio punta il dito su una zona non ben definita e sentenzia: "Là...". Ma là dove? Ci sono 8.000 cose sulla traiettoria del tuo ditone del cazzo! Siamo in una specie di grande magazzino, dammi almeno un punto di riferimento!!! Il suo volto ritorna statuario e inesprensivo e capisco che mr. Tyson non mi darà informazioni ulteriori. Dopo un po' di giri a vuoto raggiungo finalmente un punto clienti dove cortesemente chiedo alle due commesse: "Scusatemi, volevo sapere se per caso vi è rimasta una copia di Met...". "Mental Gir Soli-

Ci sono giochi concepiti per un pubblico prettamente adulto, con sviluppi di intreccio e inquadrature dinamiche degni di registi di Hollywood e ci sono persone che giudicano senza avere la cultura per poterselo permettere. Sicuramente il massimo di videogiochi per quella commessa è il **Tetris** che smanettava a 15 anni in attesa che qualche duro da sala giochi le infilasse la lingua in gola... Per questo non può capire. Non può capire che oltre a esserci qualcuno che inventa vestiti, profumi, gioielli, vibrator per la sua figa spannata, c'è chi di mestiere inventa mondi e situazioni. Che passa la vita a sognare per gli altri, sogni superiori e complessi in grado di potersi arricchire. Quando la signorina cicciobomba della cassa va al cinema non pensa al grande lavoro creativo che c'è dietro ai film che più ha amato, al massimo pensa al profumo di burro d'arachidi dei suoi pop corn giganti o a Di Caprio che le accarezza il viso con il suo pene turgido... Non è importante solo Di Caprio, cazzo!!! Nel "Titanic" che ha fatto emozionare miss Piggy c'è qualcuno che ha curato un copione, e che ha inventato la storia, e che ha gestito riprese straordinarie, e che ha generato con il computer situazioni impossibili da ricreare naturalmente!!! Sì, con il computer... come un grande videogioco... L'unica differenza (e la sostanza!) è il fatto che al cinema la storia ti viene imposta, mentre nei videogames siamo noi a viverla con potere decisionale (nei limiti logicamente). Però al cinema ci vanno tutti, chi gioca con la pleistescion invece è un ritardato mentale o nel migliore dei casi un nerd. E nessuno mi ha mai dato del nerd... Mi sono rotto le palle, insomma: che male c'è se mentre sono in giro con la mia ragazza mi

sugo e la mozzarella anche meno. Invece vedo prezzi altissimi nei menù, come 7 euro per una margherita, 8 per una pizza con sintetici funghi porcini, ma tutti pagano senza battere ciglio. Vedo donne e uomini spendere cifre enormi per profumarsi e so che i profumi sono il bene sul mercato con il maggior ricarico, dato che il costo unitario di produzione di un profumo è di circa 2/3 euro; anche in questo caso non vedo nessuno battere ciglio e lamentarsi. Mentre ogni giorno vedo gente che si lamenta e si indigna di fronte ai prezzi dei videogiochi, che filosofeggia e distribuisce accuse al settore, che si adopera a seguire il comandamento "modificate e masterizzateli!" e se mi avvicino a loro ne sento il gradevole profumo e spesso ci vado a mangiare una pizza. Mi chiedo allora perché questa discriminazione razziale nel senso di risparmio delle persone? Perché verso alcuni prezzi ci ribelliamo mentre, allo stesso tempo, ci facciamo infiocchiare su altre cose senza battere ciglio?

Enrico "Turrican2001" Moretti

Ma! comune, mezza presa per il culo. "Keeping up with the Jones", dice un assioma della tecnica pubblicitaria. Stai al passo con i tuoi vicini di casa. Sì come loro e ti sentirai integrato. Sii integrato e vivrai felice. Allora, se tutti vengono raggiunti, fatti raggiungere anche tu. Non ti sembrerà così male. Quando qualcuno esce invece dal coro, ed inizia a protestare, tutti dietro a chi tira la volata. Il concetto generale è la "filosofia del gregge". Funziona da sempre così. Ma attenzione: non voglio generalizzare. In qualsiasi ambiente c'è chi "bela in fila" e chi invece "pensa al centro". Io cerco di non belare. Ho boicottato qualunque negoziante/locale abbia

Alt FAQ: Domande alternative

1. Perché la qualità delle musiche di **Winning Eleven** è sempre inversamente proporzionale alla qualità del gioco?
2. A cosa servono le barre di caricamento nei videogiochi, se poi queste si riempiono in maniera casuale?
(liberamente estratta dalla posta di Edge)
3. Che cos'è il videogioco?
(liberamente estratta dal forum di Ring)
4. Perché buona parte del pubblico mondiale ha criticato lo stile grafico di **The Legend of Zelda: Takt of Wind** per GameCube?
5. Sono ancora utili i manuali dei videogiochi?
(liberamente estratta dal newsgroup it.comp.console)
6. Qual è il prezzo giusto per un videogioco?

non ne faccio vanto, anzi sento ora come non mai il peso di ciò che significa "disoccupazione intellettuale", essendo spesso troppo qualificato per le mansioni che mi vengono proposte. Ma al di là di queste tristi considerazioni personali, vorrei proporre una questione nuova sulle pagine del vostro giornale.

Chi, come il sottoscritto, gioca da una vita coi videogiochi, apprezzandone non solo la pura ludicità, ma anche, spesso, ciò che c'è dietro di loro, il disegno generale che ha portato i programmatori e i designer a realizzare un prodotto così complesso e perfezionato, indipendentemente dal fatto che si tratti di giochi della nuova generazione o "vecchi", orbene, chi ha cotanta passione per tale medium ha sviluppato una visione della realtà diversa dagli altri? In altre parole, il fatto di impersonare tanti personaggi diversi, con le loro storie passate, i loro sentimenti ed i sensi di colpa, in un ambiente vivo e pulsante, in mondi variegati ed in universi fantastici, non influisce sulla capacità di sviluppare una sorta di empatia emozionale, di immedesimarsi negli altri e di capire i problemi ed i guai delle persone con una sorta di intelligenza emotiva?

Alcuni di noi appartengono, secondo me, ad una generazione che sa ascoltare gli altri, dotata di una grande sensibilità verso tutto ciò che li circonda, in grado di cogliere sfumature inaspettate ed imprevedibili della realtà. Che i videogiochi abbiano una parte di merito in questa capacità, maturata dietro lunghe sessioni col joypad in mano? E, in rapporto a tale tesi, non voglio consapevolmente fare un distinguo tra generi di giochi, perché ognuno di loro (che ce ne rendiamo conto o meno) ci lascia qualcosa, a prescindere dal fatto che si tratti di videogame d'azione, di guida, di RPG, di...

A mio avviso, quindi, giocare non è solo un'attività fine a sé stessa, ma, se fatta nel modo giusto, ovvero senza abusarne e trovandole il giusto spazio all'interno della vita quotidiana, quindi senza trascurare il piacere delle relazioni interpersonali e del piacere di fare nuove conoscenze, "videogiocare" dicevamo, può essere qualcosa di costruttivo, al di là del puro piacere, immediato, offerto.

Daniele

*"Siamo noi i nuovi avventurieri.
E siamo qui per farvi male"*

*Promettente Daniele,
la questione che sollevi non è nuova sulle
pagine di Super Console. Per renderne*

“I media mi hanno etichettato come fan sbavante di Lara Croft, mia madre è convinta che perderò la vista, mia nonna dice che sono posseduto dal diavolo e mio nonno che starei bene con una bella zappa in mano invece di rincogliarmi davanti a un video...”

Andrea

der 2..." mi anticipa una di queste. "Più o meno quello" rispondo. "Sì, ne ho ancora qualche copia, sarai il 400esimo che lo compra oggi; fai bene, è proprio bello, te lo dico io, pensa che puoi perfino muovere un ormino e sparare...". Ammutolito afferrò il mio dvd rom e mi avvio provato verso la cassa. Dietro la mia schiena la commessa cancella dal suo volto il sorriso ebete di circostanza e fa uno sbuffo da rottura di palle rivolta alla collega. Alla cassa una ragazzone tarchiata passa la custodia sull'infiorato e commenta a bassa voce: "65 euro... spesi bene..." lo scoppio e rispondo: "Come il tuo stipendio...", pago mentre mi lancia occhiate di morte ed esco con sguardo fiero ed anima spappolata. Poi mi riaffaccio e grido: "Ti pagano in bigné, culo-na?" ed esco di nuovo. Ecco cosa mi fa incappare: non pretendo che gli altri si esaltino quando sentono solo nominare il nome "Solid Snake", ma vorrei che capissero che qualcuno si può anche esaltare...

fermo irrigidito davanti alla vetrina del negozio di videogames e rimango a fissare con la bavina in bocca per ore? Che male c'è se attacco delle torte ai miei amici sulla mia scalrezza a risolvere enigmi? Il Tobo mi ascolta sempre osservandomi con sguardo perso, secondo me in quei momenti il suo cervello se la tela... Che male c'è se non penso sempre a un figlio che non ho, a una moglie che non c'è o a una tragedia che deve ancora avvenire? C'è qualche problema? Fanculo, io svento minacce nucleari mondiali dal mio salotto, posso permettermelo!!!

Andrea
www.melemarce.com

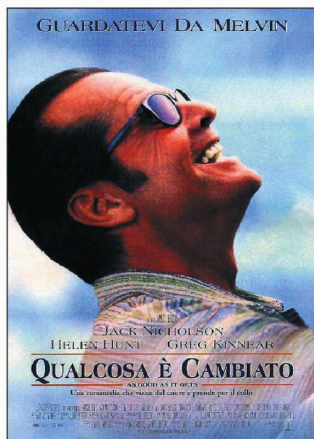
4 STAGIONI DA PLAYGROUND

Non ho ancora visto gente che andando in pizzeria si porta la pizza da casa. Se ci pensiamo risparmierebbe molto dato che la farina costa solo 35 centesimi e l'acqua, il

sostituto il simbolo della lira con quello dell'euro senza modificare la cifra. Per l'acquisto di libri mi privo del ~20% dei grandi magazzini e supporto il mio libraio, che è riuscito a mettere in piedi un piccolo spazio di cultura al centro della città. All'uscita di **Pro Evolution Soccer 2**, un mio amico è entrato in un negozio e ha chiesto una copia del gioco. Gli hanno intimato di consegnare 72 euro. Lui è rimasto un secondo in silenzio, poi ha esclamato "ma tu sei scemo", quindi è uscito. Poco raffinato, ne convergo, eppure efficace. Pochi giorni dopo ha comprato il gioco altrove ad un prezzo più onesto. Siamo persone. Comportiamoci da persone intelligenti. Siamo consumatori. Comportiamoci da consumatori intelligenti.

"SIAMO QUI PER FARVI MALE" DA PLAYGROUND

Ciao, mi chiamo Daniele, sono un giovane laureato, cosa di cui



As Good as it gets [Qualcosa è cambiato, 1997] di James L. Brooks, con Jack Nicholson, Cuba Gooding Jr. e Helen Hunt. Melvin Udall, scrittore, vive secondo precisi principi: la misantropia e i comportamenti ossessivo-maniacali. Un viaggio con una cameriera, un pittore gay ed un cane riuscirà a cambiarlo. Un'esperienza reale può cambiare una persona. E un'esperienza virtuale?

conto ti basterà rileggere l'editoriale di **SC92**. L'idea di fondo espressa in quell'editoriale era semplice: vivendo si cresce, crescendo si migliora. Se immaginiamo che giocando con i videogiochi si vivano altre vite, oltre quella reale, allora i passaggi diventano tre: giocando si vive di più, vivendo di più si cresce di più, crescendo di più si migliora di più. Ma chissà se è vero...

Il punto è che ognuno sfrutta come può le opportunità che gli vengono offerte. Alcuni sono in grado di capire qualcosa della vita solo guardando la pelle raggrinzita sulle mani del padre. Altri non saprebbero elevarsi nemmeno se Montale gli spiegasse il male di vivere. Probabilmente perché nemmeno lui lo conosceva. In *As good as it gets*, Carol (Helen Hunt) intima ad un odioso Melvin (Jack Nicholson) di farle almeno un complimento quella sera. Lui ci pensa qualche secondo, poi risponde: "Mi fai venire voglia di essere un uomo migliore". È quello che io dico sempre alla vita, caro Daniele. Ho voglia di essere una persona migliore. E cerco di diventarlo sfruttando tutte le opportunità che la vita mi offre. Anche i videogiochi...

THE GETAWAY DA PLAYGROUND

Saluti alla reda di **SC**, che seguò da anni, che ha già gentilmente ospitato tre mie mail "scomode", ma che, soprattutto, mi ha tenuto compagnia durante la recente degenza ospedaliera in seguito ad un brutto incidente in motorino.

Detto ciò, vorrei dire la mia su qualcosa di piccolo, ma simbolico: voto 6 a **The Getaway**.

A parer mio, trattasi di un errore di valutazione delle proprie competenze, una travisazione (in buona fede) che ha colpito l'unica rivista davvero professionista del settore tra

edicole italiane, e forse proprio per questo a rischio di un involontario processo di alterazione del proprio ruolo. Vi chiedo di prestare, d'ora in poi, più attenzione (sareste perfetti, e non solo il meglio): una recensione deve valutare un titolo nell'oggettività del valore dello stesso, non in rapporto alle promesse ed aspettative che lo stesso ha suscitato, più o meno malignamente, tra il pubblico di videogiocatori.

The Getaway non è ciò che prometteva di essere, i bugs ci sono ed il gameplay merita rifiniture qui, e modifiche là. Purtroppo. Il voto è solo un numero e compatisco coloro che solo su questo si basano. Ma 6 è davvero indicativo di una celata "delusione" del recensore, sentimento che si dovrebbe riuscire a tenere fuori dai giudizi che aspirano all'oggettività. Se tutti i 6 che date fossero come **The Getaway**, cari amici.

Ringrazio e saluto: seppur zoppo, vi seguo ancora! :)

Emiliano Montanari
montemil@tiscalinet.it

Risponde Marcello Cangialosi:

*Caro Emiliano, capisco perfettamente il tuo dubbio e sono assolutamente d'accordo con te. Nel processo di valutazione di un videogioco, porre sul piatto della bilancia anche le aspettative che ne hanno accompagnato lo sviluppo è un errore comune che spesso può portare a valutazioni oltremodo positive od oltremodo negative (dipende dall'indole anticonformista del recensore). Posso però assicurarti che nella mia analisi di **The Getaway** (come in quella di tutti i titoli sottoposti alla mia valutazione) sono partito da una "condizione emo-*

“

Chi, come il sottoscritto, gioca da una vita coi videogiochi, apprezzandone non solo la pura ludicità, ma anche, spesso, ciò che c'è dietro di loro, ha sviluppato una visione della realtà diversa dagli altri?

Daniele

*tiva" assolutamente neutra. Avevo già avuto modo di provare **The Getaway** in passato, nei suoi vari stadi di sviluppo, ancor prima che l'eccitazione collettiva raggiungesse le vette che ne hanno preceduto il lancio, e già allora facevo fatica ad individuarne l'eccezionalità al di fuori del mero contesto estetico (invero eccezionale seppur suscettibile di ulteriori rifiniture). Gioco finito alla mano, non ho fatto altro che valutarlo per quello che è, decontestualizzandolo, seppur mosso dal desiderio di scoprire (finalmente) le sue presunte qualità ludiche. E ne ho trovate invero poche, come avrai letto nella recensione. È pacifico che i miei gusti possano differire dai tuoi, e quindi ben venga il tuo ludogodimento alle prese con **The Getaway**. Ma dal mio punto di vista, il titolo di **Team Soho** è poco più di un ottimo esercizio tecnologico. Ci tengo infine a precisare che il 6 non identifica una stroncatura (né una delusione), ma, banalmente una sufficienza. Un caro saluto.*

VIOLENZA & SESSO DA PLAYGROUND

Onirico Ivan, tralascio i complimenti alla mia rivista preferita da anni e vado subito al dunque. Premetto che mi sono divertito moltissimo a **GTA3**, me la sto spassando con **GTA: Vice City** e prossimamente mi procurerò (usato, perché secondo me offre meno di **GTA** ma costa di più!) **The Getaway**. Di questi 3 titoli c'è una cosa che mi ha impressionato alquanto: il fatto che all'interno dei giochi si faccia uso di scene a sfondo sessuale sempre più esplicite e di parolacce varie ed assortite (cosa che comunque avviene già da molti anni nel cinema...), nonché di violenza gratuita. In **GTA** si poteva andare con le prostitute, in **Vice City** ci sono i night club con le spogliarelliste che si denudano per noi e ogni briefing di missione è accompagnato da una cascata di imprecazioni, in **The Getaway** giuro che non ci credevo quando ho visto, dopo qualche missione, una cubista in un night che ballava in topless (!), molto fotorealistico tra l'altro!

Alla luce di questo volevo sapere la tua opinione in merito, e magari anche quella di altri lettori che come me hanno notato questa "adultizzazione" dei titoli PS2 riguardanti la "vita reale". Che sia l'inizio di una nuova era di giochi PS2 che puntano ad attirare un pubblico sempre più adulto? In futuro dobbiamo aspettarci anche scene di sesso più esplicite (leggi: rapporto completo)? O sono solo casi a parte? Da parte mia posso dire che avendo 22 anni, dei titoli così sono più che benvenuti, però penso che Sony dovrà stare attenta a pubblicare giochi sempre più "da grandi" perché potrebbe trovarsi invischiata in polemiche con psicologi, "moralizzatori" e tutta quella

dentro un videogioco. È legittimo. Se hanno un senso, il videogioco ha raccontato una bella storia; se non hanno un senso, era solo un pretesto per vendere una copia in più. E se si riesce a vendere una copia in più attraverso violenza e sesso, allora questo è quello che ci meritiamo. Tutti a belare in fila. Viva la filosofia del gregge.

In ogni caso: penso che affrontare temi come violenza e sesso sia un passaggio naturale per il videogioco. Era solo questione di tempo. Quando le caratteristiche tecniche dei computer hanno permesso di inserire sangue verosimile in un videogioco, sangue verosimile è stato. Quando hanno permesso di inserire violenza credibile, violenza credibile è stata. Non appena c'è stato spazio per immagini di carattere sessuale, così è avvenuto. Non è solo questione di "adultizzazione". È più semplicemente il fatto che **GTAIII** è stato tecnicamente possibile solo oggi. Prima avrebbe fatto solo ridere. E non era questo il suo obiettivo...

*P.S. C'era una sottile magia in **Racing Lagoon**. Atmosfere rarefatte, competizione e sentimento. Ma non era un gioco semplice, sia per approccio che per barriera linguistica. **Racing Lagoon** era un simbolo perfetto del videogioco: investire tempo per ricevere emozioni. Do ut des. Anche il videogioco, come ogni passione, richiede attenzioni.*

ALLO SPECCHIO DA PLAYGROUND

Salve a tutti. Leggo la vostra rivista da parecchi anni ormai, ma solo adesso mi decido a scrivervi, per esporvi un argomento che mi balena in testa da un bel po' di tempo. Esattamente da quando ho giocato a

massa di gente che non vede di buon occhio i VG ritenuti diseducativi, violenti ecc.

Tra l'altro proprio ieri in un TG parlavano proprio di **GTA** e del fatto che vogliano vietarne la vendita. E per fortuna che le trame hanno un tono umoristico....

Concludo con un saluto a tutta la reda e faccio i miei auguri di Buon Anno a tutti ma proprio tutti... lettori compresi!

Marco "HOLLYWOOD" Brusegan
Marcon (Venezia)

P.S.: ogni tanto mi rileggo la tua recensione di **Racing Lagoon**... sei uno di quelli che come me hanno capito lo spirito di quel titolo. Non avrà la grafica di **GT** o la trama degna di un **FFVII**... però era una grande idea che meritava almeno un seguito su PS2. Punto.

*Lagunare Marco, c'è chi vuole fare videogiochi e c'è chi vuole un servizio al TG1. **The Getaway** ha avuto un servizio al TG1. Violenza e sesso fanno parte delle infinite storie che si possono raccontare*

MG2. La outro del mese di gennaio di **The First Place** mi ha fatto riflettere parecchio.

Ivan afferma che il videogiocatore è un animale da distruzione. Il videogioco, viene visto come un luogo nel quale sfogare tutti i nostri istinti primordiali, fra i quali rientrano, ovviamente, distruggere e uccidere. Sia che si tratti di una stressante vecchietta, dei bambini dispettosi o della ragazza che ci tradisce, possiamo impugnare spranga e fucile e farci giustizia, senza riflettere sulle conseguenze e, soprattutto, liberi da ogni costrizione morale. Ed ecco che qui casca l'asino, in quanto entra in scena **IL CAPOLAVORO** di Mr. Hideo Kojima. A differenza di altri titoli, come **GTA3**, in **MG2** i vari personaggi vantano un elevato dettaglio e un gran numero di animazioni. In altre parole sembrano vivi, reali, pulsanti. Mi riferisco alle guardie. Quando, immedesimandomi totalmente nei panni di Snake riesco a sbucare alle spalle di una di esse, e grazie al mio Socom, riesco a farle restare con le braccia in aria, pregando per non essere

uccise, dentro di me si insinua un sentimento di pietà. Penso che si tratta di semplici pedine, chiamate a condurre una guerra che non gli appartiene. Sparargli a sangue freddo in testa, sentendo il loro "ahi" e vedendoli a terra in un lago di sangue, magari continuando a sparare alla testa anche dopo la loro morte, mi fa uno strano effetto. Ho completato il gioco cinque volte, e vi assicuro che ho ucciso solo quando ero costretto. (Direi che il videogiatore è un animale da sopravvivenza, disposto a tutto pur di arrivare al prossimo livello). Tutte le volte, sorpresa la guardia, ricorro alla pistola nottizzante, addormentando il nemico e recuperando la preziosa dog tag. Nonostante si tratti di una realtà alternativa, nella quale si è liberi di comportarsi nella maniera più brutale, il mio codice interiore lotta contro quello binario, influenzandomi non poco, e costringendomi a risparmiare quelle povere guardie. Sia ben chiaro, non sono qui per fare il moralista, in quanto apprezzo i VG violenti, e quando si tratta di spazzolare uno zombie sono in prima fila, eppure il capolavoro kojimiano è stato in grado di trasportarmi in una dimensione virtuale, così simile al reale, capace di farmi provare emozioni che nessun videogioco mi aveva fatto sperimentare prima. Ciò è dovuto, a mio parere, alle capacità delle console di ultima generazione, in grado di generare mondi e persone molto vicini alla nostra percezione del reale. In sintesi voglio porre una domanda a tutti i lettori e in particolare a te, saggio Ivan: può un videogame, in questo caso la straordinaria opera di Kojima (God bless him) stimolare la nostra coscienza, ponendoci di fronte a situazioni così reali, molto più di quanto possano fare libri e film? In questi ultimi non sei chiamato in prima persona a decidere della vita d'altri. Come agite in queste situazioni? Siete veramente liberi da ogni vincolo, oppure, di fronte ad una povera guardia la vostra coscienza si fa sentire? Sperando di essere pubblicato e di sentire l'opinione vostra, in particolare la tua, Ivan, concludo questa mia delirante missiva. Alla prossima e continuate così. La vostra rivista è la migliore in assoluto.

Roberto

Kantiano Roberto,
il videogioco è uno specchio, l'arte è un sole. Nell'arte tradizionale l'autore ti parla dalla sua opera, ti inonda di luce come un sole, e mentre sei lì che ti godi il calore puoi pensare di te e della tua vita. Nel videogioco sei tu che parli allo schermo, quindi lo schermo, come uno specchio, riflette le tue azioni ed i tuoi pensieri, riproponendoti la tua immagine e mostrandoti più chiaramente chi sei. A quel punto lo spettacolo può essere discutibile o meraviglioso. C'è chi splende di luce propria, e riflettendosi allo specchio si illumina come fosse un sole. C'è chi si scopre buio, e nello specchio vede solo una figura nera. Ma tutti vedono loro stessi. Nel bene o nel male. Se l'arte tradizionale ci offre spunti per riflettere e per arrivare a noi, il videogioco siamo noi. Basta guardare dentro lo specchio. Maledizione, sono quasi le 10. E ancora non mi sono pettinato. Guarda che faccia stamattina. Non è facile guardarsi allo specchio. Su serio.

MANIFESTO DEL RETROGAMING DA THE FIRST PLACE Vol. 2/1

Non mi è chiara una cosa su tutto quanto è stato detto sul retrogaming... Prima ancora di stenderne il primo, provvisorio manifesto io, personalmente, avrei fatto una distinzione: qual è il punto di vista principale di tutta la questione? Il gioco o il giocatore? Aggiungo, come esempi, dubbi vari... Innanzitutto: chi "retrogioca" deve aver necessariamente giocato al gioco "in origine" (punto di vista del giocatore) o è sufficiente il suo recupero (punto di vista del gioco)? Mio cugino di dodici anni può "retrogiocare" a **Super Mario World** o la sua esperienza, "vergine", del titolo Nintendo gli preclude, per quanto questo possa importargli :-), la qualifica di "retrogiocatore"? Ancora: domandi cosa sia il Puro Retrogaming, riferendoti alla necessità di praticarlo nelle condizioni esterne di gioco originarie (console, TV, joypad, ecc);... Ma questo è il punto di vista del solo gioco, non del giocatore! Non posso forse giocare a **Super Mario World** con un emulatore e provare lo stesso "puro" divertimento di quando lo giocai col mio vecchio SNES? L'impossibilità di utilizzare il controller originale rende l'esperienza "monca" è vero, ma, e qui esagero ma neanche tanto, anche il fatto che io non frequenti più la prima superiore, ma lavori rendono l'esperienza diversa! Inoltre: per poter giocare a **Super Mario World** dovetti supplicare mio padre per qualche mese, attendere un'offerta natalizia, vendere l'Amiga 500... Ma tutto questo riaffiora nonostante muova il tondo idraulico con i tasti cursore e nonostante lo faccia davanti ad un monitor... Sto "retrogiocando"! Ciao

Samuele "Atchoo" Dodi

Puro Retrogaming è l'emanazione dell'originaria essenza del videogioco.

*Versione "oste, portaci un altro litro": ogni videogioco è pensato per essere giocato in un certo modo. Ha una sua "idea" interiore, che l'autore ha instillato al suo interno, e che emana esattamente al momento del gioco. Se noi andiamo a modificare le condizioni di gioco (joypad, schermo, salvataggi, ecc.) per le quali tale opera è stata pensata, noi alteriamo la sua emanazione (flusso dal videogioco al giocatore), quindi l'idea interiore che l'autore voleva ci raggiungesse. A questo processo segue una seconda fase: l'interpretazione. Dopo che il flusso ha raggiunto il giocatore, quest'ultimo lo elabora. A quel punto produce una sua sensazione interiore, che però non è funzione solo del flusso, ma anche delle caratteristiche del giocatore stesso. Esempio ad alto coefficiente di rozzezza: gioco **Super Mario World**. Ludogodo. Gioco per la seconda volta **Super Mario World**, ludogodo di meno. Non è cambiato il gioco o la sua emanazione, è cambiato il giocatore. Allo stesso modo, cambia il giocatore quando cambia la sua età, o le sue esperienze, o il suo stato fisico, o i suoi ricordi. Ma questi non sono parametri che influiscono sull'emanazione, quanto sull'interpretazione. In definitiva: Puro Retrogaming è il punto di vista del gioco. Tutto il resto siamo noi che riflettiamo sulla nostra vita.*

ERRATA NOLEGGIO DA PLAYGROUND

Enigmatico Ivan Fulco, hai ragione!!!! Ma ho delle attenuanti... [antefatto: *Laguna Loire scriveva il mese scorso per sottolineare l'avvento di una nuova legge che aveva messo fine al mercato del noleggio*] Ho mandato la mia prima mail in uno stato di rabbia, disperazione e pessimismo, dopo aver consultato tutti i videonoleggi della mia città fidandomi di quello che mi dicevano... Come giustamente sottolineato nella tua risposta, la realtà è ben diversa da quella descritta dai miei "amici" negozianti e dalla mia delirante e-mail. Per i giochi destinati alla vendita è vietato il noleggio, tutto ciò però è sempre stato ignorato nella mia città ed in molte altre, come ho potuto constatare in alcuni forum. Non appena si sono irrigiditi i controlli, i negozianti in questione hanno tolto tutti i videogame che avevano, per non incorrere in sanzioni. Di fatto questo ha privato me, e tutti quelli che si trovano nella mia stessa situazione, della possibilità di noleggiare videogiochi... Eccoli spiegata la mia misteriosa mail e spero soddisfatto il tuo domandismo. Tutto questo l'ho scoperto solo a "freddo" un paio di giorni dopo che avevo spedito la mia e-mail a "caldo" :). Attualmente solo uno dei videonoleggi della mia città noleggia di nuovo videogame, stavolta onestamente (se il bollino non è taroccato), possiede solo cinque titoli, ma è già un piccolo risveglio dal coma.

Laguna Loire

Come dice il [mio] proverbio: tutto è bene quel che non finisce. La vita ludica dei noleggiatori non è finita. Questo è bene.

VIVO/MUOIO/MITO DA PLAYGROUND

A scesa e caduta di un mito. Dreamcast, fu vera gloria? Esiste un mito nel sottobosco dei forum internet: il Dreamcast è stata una delle migliori console della storia. Come tutti i miti si basa su un fondo di realtà più o meno vasto. Nel nostro caso la bianca console prodotta da Sega usufruì effettivamente di un'alta qualità media del software a lei dedicato. A posteriori, pensando ai titoli che hanno costellato la breve esistenza (circa 2 anni), ci si meraviglia per il gran numero di buoni VG usciti. Al tempo stesso, però, scendendo in profondità si nota una certa mancanza di pietre miliari, di titoli che passeranno alla storia videoludica (per quanto godibili). **Resident Evil: Code Veronica**, **Virtua Tennis**, **NBA 2K** ecc. IMHO non finiranno negli annali). Personalmente citerei come VG che hanno lasciato un segno solo **F355** e **Shenmue 1&2** (anche se personalmente la saga di Yu Suzuki non mi è mai piaciuta molto, viene generalmente giudicata come un esempio di grande opera videoludica). Sarebbe naturalmente ingeneroso pretendere un lungo elenco di capolavori da una console morta prematuramente, ma la cruda realtà è questa, il resto può essere considerata fantastoria del se e del ma. Ho vissuto sulla mia pelle quel periodo, la durissima CW tra DC e PS2, che mi ha visto schierato in larga parte sul fronte DC. A mente fredda tale esperienza è stata solo la conferma che il mito di Davide contro Golia è, appunto, solo un mito. La piccola Sega non aveva possibilità di vincere contro la quasi monopolistica



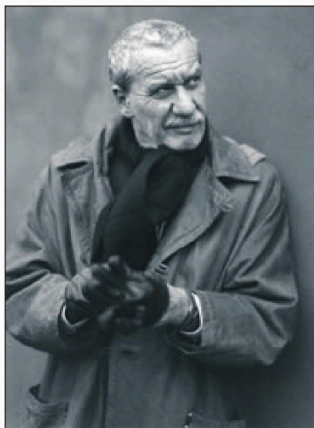
Racing Lagoon (Square, 1999), high-speed driving RPG. La notte di Yokohama è il luogo dove si incrociano le vite di ragazzi e ragazze, tra i quali "un diciottenne sopraffatto dalla passione per la notte ed i motori, alle prese con il desiderio di farsi un nome tra i piloti emergenti". Le strade della città prendono il posto delle lande sconfinite degli RPG classici. Le gare automobilistiche sostituiscono i combattimenti. Al posto delle statistiche e degli item, pezzi di ricambio e potenziamenti per la vettura. **Racing Lagoon**, prodotto ampiamente sottovalutato all'epoca, non è mai uscito dai confini giapponesi.

Sony post-PSX, non esisteva una fionda in grado di abbattere il gigante. Le "mission impossible", nonostante le gesta cinematografiche di Ethan Hunt, James Bond, ecc., raramente vanno a buon fine. La domanda è: perché è nato questo mito? Credo che la risposta migliore sia che la morte (in particolar modo prematura) tenda a creare i miti. L'uomo si nutre di miti ed in generale servono per dargli la speranza, per fargli accettare la monotonia quotidiana, l'ingiustizia. Il mito Dreamcast credo che rientri in quest'ultima categoria quella che vede l'ingiustizia come fonte mitologica. Cosa c'è di più ingiusto del vedere una vita finire nel fiore della giovinezza? Uscendo dal nostro ambito sono innumerevoli gli esempi in tal senso: Kurt Cobain, James Dean, Marilyn Monroe, John Fitzgerald Kennedy, ecc. Perché si mitizzano? I motivi sono innumerevoli, questi sono quelli che mi vengono in mente.

- 1) Le aspettative che gravavano su di loro diventano automaticamente ed inconsciamente come se si fossero realizzate positivamente, nonostante sia impossibile falsificarle per dirla alla Popper (non è possibile sottoporle a verifica, le ipotesi diventano verità ideologiche; partendo da quello che hanno fatto si presume che avrebbero continuato a fare grandi cose).
- 2) I defunti vengono idealizzati, si dimenticano i difetti e si esaltano i pregi.
- 3) Gli avversari, venuto meno il confronto ed il pericolo di essere sopraffatti, tendono ad onorare la memoria dello scomparso.

Gli orfani del Dreamcast, a seguito della politica multiplatforma perseguita da Sega, hanno subito una diaspora. In molti si sono accasati presso l'Xbox, visto come erede ideale della "dea bianca", altri si sono divisi tra GameCube e PlayStation2 (l'ex-nemico). Lo stesso hanno fatto i team di sviluppo Sega. L'unica cosa rimasta del DC è il suo mito, crederci o no è una questione di fede.

Vi "SniperREX" Tran Duy
Responsable news di <http://www.play2eye.it> e moderatore di <http://forumeye.caltanet.it>



Paolo Conte (Asti 1937), cantante, autore, musicista. Il suo interesse per il jazz nasce da ragazzo, ancor prima di iniziare a suonare il vibrafono nei primi complessi. La sua musica è brillante, eclettica, raffinata. Per quanto mi sia dato di conoscere, non esiste un videogioco lontanamente accettabile al mood di suoi pezzi come "Via con me". Direbbe De Gregori: "Ha vissuto la vita sotto l'ombra del jazz". Un'affermazione la cui portata è realmente comprensibile solo a chi si sia almeno avvicinato allo studio del jazz su uno strumento musicale. Il surf ti cambia la vita, si diceva in *Point Break*. Così è per il jazz. Non un modo di suonare, ma un modo di vivere.

La console war devono combatterla le società, non i sostenitori. Ogni singola parola spesa da un videogiocatore nell'ottica del "console X rulez, console Y sucks", sono badilate di merda spalate sulla faccia della categoria. La stessa faccia che poi mostriamo ai non addetti ai lavori, che ci vedono giocare con il guano di scimmia [noi] e concludono che il videogioco è roba per ragazzini. Non mi riconosco in queste persone.

CAPRE DA PLAYGROUND/2

Una capra vi parla, prestate attenzione. Brucavo l'erbetta fresca del mattino, quando ho letto e riletto la missiva del nostro collega Alessio Di Lella. L'ho apprezzata molto. Terminato il pascolo, ne ho parlato alle capre mie vicine, anelando (belando) un loro giudizio positivo. Una capra però, la più attenta, con lo zoccolo ad indicare l'ultimo paragrafo della missiva: "Ci sono cose che le capre possono fare per uscire dalla monotona linea della vita, [...]". Una di queste cose, è il videogiocare? mi ha interrogato: perché il videogiocare? Tra un belato e l'altro, qualche capra ha detto che ci si distingue anche nell'amare le altre capre. Ci si eleva dal piatto vivere col paracadutismo. Si può allontanare lo spettro della morte specialmente occupandosi di volontariato. Insomma, ci sono vari modi, cara capra, mi hanno detto. Una capra più giovane mi ha candidamente belato: se questi erano concepiti come rimedi per alleviare una dolorosa situazione creatasi nella tragica, standardizzata esistenza d'ogni capra, allora non sarebbe bastato estirpare il problema all'origine, piuttosto che intervenire poi, in preda alla necessità viscerale di emergere dal nulla? Forse, concludeva tenera quella capretta, dovevamo cercare di nascere senza soffrire, e senza far soffrire la capra mamma. Cосicché sulla tomba scrivessero: questa capra ha svolto il suo compito, è nata, è andata avanti, è invecchiata ed è crepata, si è divertita a volte, non ha arrecato sofferenze ad alcuna capra, e sporadicamente ha reso addirittura felice qualche esemplare. La capra più anziana, belando balbettante ed estante, ci ha subito riportato alla realtà, convinta che, alla fine, gli sforzi per evitare quelle sofferenze citate da Di Lella, avrebbero generato spesso fallimenti, cagione di ulteriori sofferenze, più profonde. Perché la vita, per una capra, non è mai generosa. Perché alla fine, mentre muore e vede altri giovani seguire i suoi pascoli montani, capisce che fra momenti felici e momenti dolorosi, il saldo è negativo rispetto ai primi, e di brutto. In quel momento ho capito perché il VG è uno dei migliori mezzi per distinguersi...

e arma bonus in tasca, la capra volge lo sguardo al prossimo pascolo sapendo che anche lì può tentare, e riuscire... La capra videogiocatore può insegnare molto alle altre capre. D'altro canto il videogiocare può essere un modo per "fuggire" dalla realtà, eppure nella realtà si tornerà presto... e credo che il VG sia un'eccellente palestra per la vita, quando non si avranno continue, e per elevarsi dalle altre capre ci sarà richiesta soprattutto una volontà e una perseveranza fuori dal comune. Quella forza che altre capre, maestre nel brucare l'erba, ma che mai hanno preso fra gli zoccoli un pad, non sempre avranno pronta.

Carlo Mallone

Siamo capre. Eleviamoci.

Questo è il grido che emanava dall'e-mail del bucolico Alessio. Tutto questo è saggio. Poi si potrà precisare che esistono numerosi modi per elevarsi, oppure che la corsa all'elevazione è una battaglia persa, ma il concetto di fondo rimane. Videoludo ergo sum. Videogioco, quindi sono [migliore]. "Questo mio libro non eleverebbe una mucca", scriveva J. K. Jerome in una prefazione. Chissà se Mizuguchi pensa lo stesso delle sue opere.

EX CHEAP GAMERS DAL PASSATO

Ciao a tutti, in questa missiva vorrei raccontarvi la mia storia di appassionato di VG. Come dite? Non ve ne frega una mazza? Beh, sì, lo so: è naturale. Però, se mi state a sentire (o meglio, se proseguite nella lettura), forse troverete qualche spunto di interesse, giacché chi vi scrive è un ex cheap gamer. Fin da bambino, mi fu chiaro che il VG rappresentava una parte fondamentale della mia vita. Durante l'infanzia, il bar fumoso del paese fu la mia seconda casa. Con l'avvento della preadolescenza, subì l'indescrivibile fascino di possedere un sistema di gioco casalingo. Fascino che, con mia grande sorpresa e rammarico, alcuni anni fa sparì. Proprio quando da tempo non frequentavo più alcuna sala giochi. Nei primi

di piacevolezza, e mi fu dolorosamente chiaro che i tempi erano maturi per abbandonare del tutto la passione videoludica. Le console iniziarono così letteralmente a coprirsi di polvere: impugnavo il pad in mano, nel migliore dei casi, una volta al mese, quasi per un'inevitabile e perversa abitudine. L'aspetto curioso di ciò è che, nonostante tutto, continuavo ad acquistare regolarmente e a leggere (seppur parzialmente) **SC**. Non saprei dirvi il motivo. Forse perché amo **SC** non tanto per la mera informazione offerta (che è di impareggiabile qualità, questo sia chiaro), quanto per l'eleganza della scrittura che la caratterizza da sempre (e oggi più che mai). Per quel poco che mi riesce, non esagero nell'affermare che **SC** mi ha insegnato a scrivere più della scuola stessa. Ma torniamo al discorso principale. Circa un anno fa, iniziai ad interessarmi seriamente di Computer Graphic, e PUFF, quasi per magia, la passione videoludica riemerse in me con forza in passato sconosciuta. Questa esperienza mi ha insegnato che alle passioni assolutamente non si comanda (cioè si dice di solito in riferimento all'amore, il quale è appunto una passione). Esse non si possono né si devono razionalizzare: se sono vive in noi è bene, ma se sono spartite, per soffrire di meno, è meglio rinunciarvi e dedicarsi ad altro, anziché continuare a coltivarle stancamente, senza motivazioni. Anche perché non è detto che con gli anni non ritornino ingigantite, come nel mio caso.

Con ammirazione,
theblackpages

P.S.: Caro Ivan, ho deciso di comprare l'album musicale che consigli su **SC99**, *Misplaced Childhood* dei Marillion: sono sicuro deve essere splendido. Confesso che, considerata la tua notevole intelligenza, ero certo ascoltavi musica progressiva. **P.P.S.:** La filosofia della capra proposta da Alessio Di Lella non mi convince appieno. Perché secondo me la capra appassionata di VG non si distingue per nulla dagli altri milioni di capre, ciascuna con una propria passione. Ad esempio, come la capra appassionata di motori che nasce, campa, coltiva la passione per i motori, invecchia e crepa, la capra videoludica non scappa certo all'angosciosa monotonia ciclica dell'esistenza (nasce, campa, coltiva la passione per i VG, invecchia, crepa). Tuttavia, il VG, al pari di ogni sana passione (musica, cinema, automobilismo, sport, e quanto altro), aiuta la capra a non accorgersi del suo triste ed inevitabile destino. O comunque, le consente di andare avanti nonostante la consapevolezza di questo.

C'è chi sostiene che siamo noi a dover cercare la nostra strada, e chi sostiene che è la strada che prima o poi trova noi. Forse la verità è nel mezzo. In medio stat Virtus, come direbbe un tifoso bolognese di pallacanestro. Inutile ostinarsi su una strada mala decidendo che è la propria. Meglio vagabondare seguendo le proprie passioni. Va dove ti porta il treno dei desideri, direbbero Susanna Tamaro e Adriano Celentano. Anche se quella canzone l'ha scritta Paolo Conte. E allora tutto torna, come direbbe l'inventore del boomerang. Perché proprio Paolo Conte, meglio di chiunque altro, potrebbe rispondere ai tuoi dubbi, computer-grafico theblackpages. Paolo Conte: astigiano,

“La capra videogiocatore può insegnare molto alle altre capre. [...] Quella forza che altre capre, maestre nel brucare l'erba, ma che mai hanno preso fra gli zoccoli un pad, non sempre avranno pronta.

Carlo Mallone

Per questo in questi anni ho lavorato per cercare di elevare un minimo il dibattito sul videogioco, e di conseguenza la figura del videogiocatore. Volete giocare nella melma? Affari vostri, ma non tirate nella melma il nostro videogioco. Loser.

Per quanto riguarda lo storico Sniper-REX, nulla da aggiungere. Condivido pienamente la sua analisi. E spero mi perdoni per averla utilizzata come spunto per accennare ad un altro discorso che, tengo a precisarlo, non riguarda assolutamente lui. Un caro saluto. Nella speranza che il tempo porti nuova saggezza all'interno dei forum di videogiochi.

senza superbia, né risentimento, partendo da un punto fermo per me, capra ormai ventenne: videogioco perché mi diverto, in primis. E forse, capre o meno, non dovremmo per caso "sforzarci" di goderci il bello della vita, e riuscire a gettarci dietro la coda ogni trauma, ogni negatività? Forse questo è ciò che tutte le capre dovrebbero fare, e che i videogiocatori già fanno: quando completa una missione in *Hitman2*, la capra non ripensa agli errori commessi e al tempo che ogni passaggio ha richiesto prima d'essere ben eseguito; alla capra videogiocatore rimane solo il dolce sapore, l'appagamento del traguardo raggiunto, cосicché, titolo di Silent Assassin alla mano

tempi non ebbi il coraggio di accettarlo, e così come racconta Andrea Rivetta in *Playground* del numero 99 di **SC**, continuavo a giocare senza mai veramente divertirmi, trascinando con enorme sforzo il corpo esanime della mia passione. La difficoltà di ammettere il disamore risiedeva nel fatto che il VG, fino a quel momento, era stato la mia vita stessa: accettare ciò che era avvenuto, mi pareva negarla. Dapprima il retrogaming fu un'ancora di salvezza, giacché i titoli che mi rendevano felice da bambino, riuscivano ancora a divertirmi, però quasi per riflesso delle piacevoli esperienze passate, riportando alla luce bei ricordi. uesti ultimi, tuttavia, presto esaurirono il loro carico

Alt Playground: contenuti & contatti

Per chiunque volesse continuare a liberare la propria anima via e-mail, l'indirizzo rimane sempre playground@tin.it, ancora attivo per (almeno) alcune settimane. Per il resto puntate il browser su www.thefirstplace.it. Potreste trovare per sempre un "sito in allestimento". Oppure potreste trovare qualcosa di altro. Nel secondo caso ci sarò io ad attendervi. In bocca al lupo. E buona permanenza nel First Place.

Ivan Fulco

di famiglia impegnata per generazioni nella professione legale, laureato in legge all'Università di Parma, lanciato negli anni successivi in una gloriosa carriera legale. E quindi trascinato via dal jazz. Oggi è uno dei cantautori italiani più apprezzati nel mondo. Lui ha trovato la strada o la strada ha trovato lui? Non lo so, ma in ogni caso... It's wonderful it's wonderful it's wonderful good luck my baby... It's wonderful it's wonderful it's wonderful I dream of you, chips chips chips tutudududu...

BREVI DA PLAYGROUND

Cito testualmente un pezzo del Cut&Paste da Super Console di novembre:

"L'FBI o qualsiasi tipo di Gruppo/Commissione Antipirateria NON è benvenuto qui [...] rispettate la nostra legge allo stesso modo nel quale voi pretendete che la vostra si rispetti. Grazie!"

Ora mi domando... cosa ci facevate voi su un canale IRC per il download di iso per PS2?

Yota

yotamoteuchi@irwind.it

Stavo cercando immagini porno e mi ero perso.

Sul serio.

Cazzeggiare per Liberty City è videogiochi? Risposta ovvia: ho comprato GTA3 in un negozio di videogiochi, GTA3 funziona su PS2

vedere, si gioca per ascoltare. E allora partiamo dal gioco, ma andiamo oltre. Oltre c'è il videogioco.

Augh, sarò breve (lately è così che va, dammit!). Pur non comprendendo un mazzapicchio di calcio, vorrei dire la mia riguardo alla domanda posta da Nemesis Divina su SC99. Dunque, colui che guarda la partita dal balcone è proprio un marrano, ed il suo comportamento è inequivocabilmente sbagliato. Furbo, ho sentito, perché guarda la partita a scorcio? Beh, penso che guardare una ventina di puntini piccoli che ne inseguono uno minuscolo sia totalmente diverso dal trovarsi in mezzo alla curva tra centinaia di persone animate dalla comune passione, tra i cori, le esultanze collettive, i fumogeni e quant'altro. Sbirciare dal balcone è gratis, certo, ma non è che un evanescente palliativo. Alla fine, il fellone si ritrova pentito; pensa a quello che si è perso e, se ha un po' di cervello, si converte. Eh sì, ancora una volta un marrano è stato punito tramite il Karma. Morale: la Giustizia Divina (eh, Nemesis?) trionfa sempre. E bella lì ad Alessio di Lella per sua missiva sulle capre. Kwaz!

DarknessHeir

Vice City e' il gioco da 10. The Getaway merita comunque un bel 9. Compensa l'eccessiva linearità con una grafica, un'atmosfera e un plot davvero straordinari. Riesce davvero a trasmettere una sensazione di cupezza ed urgenza quasi tangibili. E le texture? Le avete viste? È secondo soltanto a Shenmue. Quest'ultimo riesce a scavare ancora di + nell'emotività del fruitore. Fatemi sapere la vostra.

Anonimo

Questa è la mia: il gioco da 10 è un'utopia. Le utopie, per la cronaca, escono sul mercato circa ogni 5 anni. The Getaway è un gioco

"GRAZIE, SUPER CONSOLE" DA PLAYGROUND

Grazie a Super sono più ricco: qualche decina di vocaboli (sarebbero di più ma ho poca memoria), diversi incontri tra dubbio e certezza non solo videoludica (e videoludica è uno di quei vocaboli), sensazioni. Considerando che vi seguo solo da 36 mesi (a tasso zero) è un gran risultato. Adesso riesco finalmente a giocare di meno. Pochi selezionati titoli, forse non i migliori (ma chi è meglio, Air o Magic? Jack o Neil? Kurt o Thurston?) ma in dose minima efficace. Grazie a Super ho un punto di vista con il quale talvolta dissento ma ne riconosco sempre il viso. Merce rara da esporre: la faccia. Questo è quello che mi piace pensare e ad oggi non ho motivi per arruffare i collegamenti. [...] Continuate.

Ulrich Musil

Quante idee. E quanta voglia di migliorare. Nel momento in cui scrivo, sul mio HD ci sono circa 25 pagine di contenuti pronti per il numero 101 di Super Console. In un altro file giacciono circa 20 tracce per articoli speciali da realizzare nei mesi a seguire. Accanto ci sono nuove rubriche (alcune già su questo numero) e nuovi collaboratori. Sì, avremmo continuato. Ma non ci sono state le condizioni. Super Console chiude qui la sua lunga esistenza. Non esattamente per direttive o necessità superiori (non posso che sottolineare il continuo apporto morale ed economico dei lettori, sempre puntuali in edicola), ma perché così ha voluto l'intero organico. Dentro questa rivista c'è stata tutta la nostra passione. Ci sono stati esami universitari rimandati, altri incarichi lavorativi rifiutati, ragazze che ci hanno aspettato, litri di caffè e notti molto lunghe. Il nostro ringraziamento va a Simone Crosignani, che per quasi 9 anni ha portato avanti questo

Cut&Paste

"Una considerazione: a rileggere le vecchie GamePower e ConsoleMania mi spavento di quanto fossero insulse e semplicistiche le recensioni. Oggi una qualunque recensione fatta su una rivista PP potrebbe affossare una rete di GP. Io però ai tempi di GP avevo 12-13 anni e GP per come era impostata piaceva molto"

Dal forum di Ring

A: "Scusi, dove sono le riviste di videogiochi?"

B: "Videogiochi? ...PlayStation!"

A: "Sì, PlayStation"

B: "Ah, qui, nella prima vetrina a sinistra"

Dialogo reale tra un redattore di Super Console e una edicolante

"Amore, posso farti una domanda?"

"Certo"

"Vuoi giocare a Nintendo con me?"

"Con nessuno al mondo giocherai più volentieri che con te"

Andie MacDowell e Bruce Willis in "Hudson Hawk" (1991) di M. Lehmann

"La carta stampata batterà i pc finché non potrà collegarmi a internet sulla tazza del cesso mentre cago"

Dal newsgroup it.comp.console

"Caro babbo natalizi, vorrei un vaso di natale sotto l'albero di natale, sotto il vaso di natale la terra di natale e un Nintendo del '64 ma ancora in buono stato"

Brunello Robertelli alias Corrado Guzzanti, da Imbulti, Mondadori, Milano 2002

A: "Che fine ha fatto la rivista SuperPlaystation-Console????? io una volta la compravo sempre...quella del gruppo futura gli stessi della rivista tecnologica T3...chi lo sa?????????"

B: "Ha chiuso circa un anno fa"

A: "RYUKEN E PERCHE NON SI SONO CONCENTRATI SULLA PLAY ??? FORSE PERCHE PSM HA SBARAGLIATO LA CONCORRENZA???"

B: "I motivi possono essere molti e magari indipendenti dalla volontà dei redattori. Per quanto riguarda PSM non è tra le mie riviste cartacee preferite"

Dal forum di Spazio Games

A: "Ma Mario 128 sarà un platform? Ditemi di sì... non si è capito bene! Che bello sarebbe vedere Mario finalmente degno di essere su un 128 bit. SMS è bellissimo, ma la grafica..."

B: "Credo sarà qualcosa di diverso, considerando anche che SMS non è uscito da molto tempo. Nintendo non è una software house dai seguiti facili"

Dal forum di Nextgame

"Il problema di Silent Hill 2 è che è tutto atmosfera ma non vera paura"

Ron Dulin, da Gamespot.com

A: "Oggi il rappresentante Nintendo mi ha regalato una maglietta nera con scritto nintendo gamecube e mega simbolo sulla schiena, mentre sulla manica destra "gaming 24/7"... ma cosa vuol dire???"

B: "Sono il rapporto delle dimensioni dello schermo del Gameboy Advance"

Dal newsgroup it.comp.console

"A fasi alterne il fumetto muore. Recentemente qualcuno ha decretato l'ultima morte irreversibile. È morto di vecchiaia o c'è un assassino? Madre di tutti gli indiziati: la Playstation. Mi sembra fisiologico: la Playstation è velocità, dinamismo, stimoli sensoriali in quantità industriali, mentre il fumetto simula l'azione in modo troppo bianco. Risultato dell'indagine: non c'è stato alcun delitto: il fumetto s'è suicidato"

Giuseppe Pili, dal sito Ultrazine.org, novembre 2001

"L'esperienza è la storia ci hanno insegnato questo - che la gente e i governi non hanno mai imparato nulla dalla storia, né hanno agito secondo principi da essa dedotti"

Georg Hegel (1770-1831)

"Grazie a Super ho un punto di vista con il quale talvolta dissento ma ne riconosco sempre il viso. Merce rara da esporre: la faccia..."

Ulrich Musil

(=console per videogiochi), cos'altro dovrebbe essere?

Risposta antropologica: la mia enciclopedia definisce il gioco "un modo - il più generale e immediato - di pervenire alla spontaneità".

Siamo tutti, in fondo, dei fanciuzzisti con istinti omicidi... Più spontanei di così! :-)

Risposta meditata (e provocatoria): il mio dizionario definisce il gioco "ogni attività che abbia come scopo la ricreazione o lo svago". Per assurdo cazzeggiare per Liberty City è, per definizione, più gioco del videogioco stesso. :-)

Ciao

Samuele "Atchoo" Dodi

Gioco e videogiochi non sono uguali. Nel gioco si può accettare il ricorso al caso (vedi i dadi o la roulette), nel videogioco il caso assume invece un ruolo marginale. Nel gioco si può agire senza preciso obiettivo (vedi i soldatini o le bambole), nel videogioco si sente spesso la necessità di avere un obiettivo di riferimento. Si gioca per vincere, si gioca per

che ha diviso. Io sono rimasto unito: ho preferito giocare a Zelda: Takt of Wind. Il videogioco ci abbaglia con i suoi specchietti. Come al dollare seguiamo la luce e poi magari non c'è nulla dietro. Per fortuna non sempre è così.

Ciao Ivan, sono Enrico.

Vorrei esprimere un parere rispondendo alla lettera di Vittorio sul numero 99 [nella quale auspicava la creazione di un sito web con i contenuti di Super Console]: secondo me hai ragione, in quanto mettendo la rivista online sarei il primo io a non comprarla (e sono abbonato), però mi piacerebbe almeno avere un forum dove i lettori possono sempre scambiarsi opinioni. Per voi di Super non sarebbe una grandissima spesa e per noi lettori una grande gioia. Ti saluto.

Enrico

C'è spazio per rinascere. E c'è spazio per scegliere nuove forme di espressione. Il futuro saprà risponderti, webico Enrico.

progetto, abbandonando solo in dritture d'arrivo, quando all'orizzonte era già comparso il numero 100. E soprattutto va a tutti i lettori. Se anche uno solo di voi ha minimamente cambiato il suo modo di vedere il videogioco [o, esagero, la vita] per merito di questa rivista, significa che il nostro lavoro ha avuto ragione di essere. Per quanto riguarda la nostra breve direzione (mia e di Marcello Cangialosi), è stato solo l'inizio di un'opera di rinnovamento che [per il momento] non potrà realizzarsi. La tensione verso una rivista ideale che, in queste precise condizioni, non aveva modo di essere. Forse è un addio. Forse un arrivederci. Super Console è morta. Viva Super Console.

"Ogni cosa sulla terra ha uno scopo, ogni malanno un'erba per guarirlo, ogni uomo una missione. Questa è la dottrina indiana dell'esistenza"

Indiani Dakota

> Playfaq

Frequently Asked Questions

a cura di Marcello Cangialosi | Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Ma è vero che si possono leggere film in DivX sulla PlayStation2? Se sì, come?

A Sì, è possibile, ma solo se possiedi una console modificata oppure il Network Adaptor. Mi spiego. Esistono attualmente due lettori DivX per PlayStation2, uno ufficiale ed uno "amatoriale". Quest'ultimo risponde al nome di PS2Reality Mediaplayer, è opera di un gruppo di programmatori spagnoli, ed è scaricabile gratuitamente all'indirizzo www.ps2reality.net. Tramite questo software (che andrà ovviamente "bruciato" su CD-ROM e dato in pasto ad una console modificata), PlayStation2 è in grado di leggere film in DivX custoditi su comuni CD-ROM. Basta far partire il software (che stazionerà in memoria), quindi togliere il disco, inserire quello contenente il film o i film che si intende/ono visionare et voilà. Non manca un browser per la navigazione fra directory e sotto-directory, ma attenzione: nel caso in cui il CD-ROM inserito sia multi-sessione il software rivela solo quanto scritto durante la prima.

La soluzione ufficiale, invece, risponde al nome di Qcast Tuner ed è al momento disponibile solo in America al prezzo di 50\$. Realizzato da BroadQ LLC, il Qcast Tuner permette di interfacciare PlayStation2 al proprio PC attraverso la presa Ethernet presente sul Network Adaptor e di riprodurre sul proprio televisore i file multimediali presenti sull'hard disk del computer. A differenza del software spagnolo, il Qcast Tuner supporta una marea di formati, sia video (DivX, MPEG1-2-3-4, X-Vid) che audio (MP3), ma non permette di leggerli direttamente da CD. Il Qcast Tuner, in pratica, non fa che trasformare PlayStation2 in un client collegato al PC-Server, pertanto è necessario che i due siano sempre collegati in rete. Per maggiori informazioni fai visita al sito www.qcast.com

Q Ho sentito che tra qualche tempo la PlayStation2 potrà diventare un registratore digitale. Come è possibile? Sono rimasto all'aggiornamento del driver DVD (quello distribuito assieme al telecomando). Ne usciranno altri?

A Quella di registratore digitale rientra fra le funzionalità che Sony intende incorporare nella sua console con la commercializzazione dell'HDD. Considerata la mancanza di un ingresso per il cavo antenna, presumo che i programmi televisivi registrabili sull'HDD saranno solo quelli trasmessi via rete broadband. Ma è ancora presto per parlarne. Stiamo alla finestra ed osserviamo lo sviluppo degli eventi. In ogni caso, per rispondere alla tua domanda, usciranno sicuramente altri driver, ma per trasformare PS2 in un registratore digitale ci vuole innanzitutto l'hardware.

Q Rapido a indolore. Xenosaga: arriva PAL o no? Prima alcuni siti tedeschi e sembra

PlayStation Magazine Ufficiale UK lo annunciano, poi salta fuori che Sony forse abbandona i diritti di distribuzione per l'Europa dei prodotti Square e Namco. Voi lo mettete nella Release List PAL. Dunque?

A Dunque aggiungiamo che secondo alcuni rivenditori europei Xenosaga dovrebbe vedere la luce in Europa nel mese di marzo. Ma c'è da fidarsi? È la solita storia: in Europa tirano solo RPG di fama intergalattica (praticamente solo Final Fantasy) e nessun publisher dell'UE sembra disposto a sobbarcarsi le spese di localizzazione (multilingua) e distribuzione di un RPG che non offra garanzie di vendite milionarie. Ad aggravare questa situazione c'è la conferma (da fonte attendibile interpellata in merito) che SCEE ha abbandonato i diritti di distribuzione dei prodotti Namco multiplatforma (es.

Soul Calibur 2) e Square (fino a FFXII, scommetto), lasciando le rispettive line-up alla mercé del mercato. In sintesi: staremo a vedere. Nel frattempo lasciate una firma all'indirizzo www.petitiononline.com/Xenosaga/petition.html. Al momento in cui scriviamo siamo a quota 2.336. Forza, dai, altre 2 milioni di firme e ci siamo.

Q Sto ancora giocando a Phantasy Star Online Ver. 1 per Dreamcast: nonostante alcune fastidiose pecche (telecamera, puntamento dei nemici e, a lungo andare, ripetitività dell'azione) il gioco mi diverte parecchio, soprattutto online. Il guaio è che c'è sempre meno gente che ci gioca e parlando con altre persone appare chiaro che la versione GameCube di PSO toglierà definitivamente l'attenzione dalla versione DC. Sapete se Sega ha intenzione di chiudere i server di PSO per DC? Esiste magari una possibilità che un giorno utenti DC e GC si incontrino/scontrino insieme oppure no? Per curiosità, è prevista una versione di PSO anche per PS2?

A Sega ha già chiuso cinque dei suoi server dedicati a PSO, nella fattispecie uno in America e quattro in Giappone. Sebbene la casa assicuri che continuerà comunque a supportare la versione Dreamcast, la commercializzazione di quelle per GameCube e Xbox inscenerà ineluttabilmente una "riconversione" di buona parte dei server originariamente concepiti per il gioco online via DC. Suppongo che al momento Sega sia nell'attesa di valutare il traffico che verrà generato dall'utenza Nintendo e Microsoft prima di decidere se e quanti server dedicare loro. Per quanto riguarda la possibilità di giocare con utenti di altre console, suppongo sia da escludere. Yuji Naka ha tempo fa dichiarato che ogni versione di PSO girerà su server appositamente dedicati, ben distinti da quelli DC per via della proliferazione di cheaters di cui sono vittima. E infine, non è ancora prevista una versione PS2 di PSO.

Q Grazie alle vostre indicazioni sono riuscito finalmente a sostituire l'unità laser della mia vecchia PS rivolgendomi on-line a NCS, da cui avevo già ordinato in passato. C'è però un dubbio che mi fa pensare: ho ordinato la lente (39\$) insieme a una copia di Capcom VS SNK 2 per Dreamcast (65\$) + spedizione via USPS (United States Postal Services, 25\$). Il pacco arriva dopo due settimane, tuttavia mi accorgo che per la seconda volta la "fattura" che accompagna la merce (che per motivi di ispezione è presente anche all'esterno del pacco) riporta prezzi inesatti, nella fattispecie 15\$ la lente, 15\$ il gioco e 18\$ di spedizione. Inoltre sul fondo del pacco risalta una grossa scritta che dice "U.S. postage paid etc. \$9.85"... Avendo ordinato anche da Tronix, che per 20\$ circa mi ha fatto arrivare un pacco in tre giorni, ho la netta impressione che io e qualche ente statale americano siamo stati buggerati. Voi che cosa ne pensate?

A Non so darti una risposta in merito alle spese di spedizione. Da un lato mi pare curioso che un sito rinomato come NCS si abbassi a simili trucchetti per intascare qualche dollaro in più; dall'altro potrei avanzare l'ipotesi che quei 25\$ comprendano anche i costi di packaging&handling. Per quanto riguarda gli importi "inesatti", è pratica abbastanza diffusa riportare in fattura valori inferiori rispetto ai prezzi effettivi dei prodotti per evitare che il cliente sostenga le spese doganali (che dipendono appunto dal valore dichiarato della merce). In questo caso, quindi, NCS ti ha fatto un "favore", motivo per cui mi pare ancor più bizzarra l'ipotesi di frode sul prezzo di spedizione. Per maggiore chiarezza ti consiglio di scrivere direttamente a loro.

Q Esiste un sito più o meno autorevole con le quotazioni monetarie e vendita dei videogiochi e/o delle console più rare e ricercate? E un sito che si occupi esclusivamente della vendita di giochi PC?

A Temo di non conoscere alcun sito dedicato alle quotazioni che cerchi. Ma anche se esistesse temo che sarebbe alquanto approssimativo. Su eBay (www.ebay.com) puoi farti un'idea delle cifre a cui vengono scambiati privatamente giochi e console facendo una media dei prezzi battuti a fine asta, ma considera che in alcuni negozi giapponesi è possibile trovare lo stesso materiale a prezzi ben inferiori, tra il 20% e l'80%. I motivi sono semplici. Primo: solo una parte del materiale da collezione si riversa online. Questo significa che i collezionisti di tutto il mondo (che non hanno verosimilmente accesso ai negozietti non-online di Akihabara) operano in un mercato "alterato", dove si è spesso costretti a contendersi pochi "pezzi". Gli stessi che un compratore esperto troverebbe probabilmente alla metà del prezzo tra le vie di Tokyo. Second-

do: il meccanismo dei rilanci, tipico delle aste, può portare a prezzi finali superiori al reale valore di mercato. L'impressione è che molti seller (venditori) giapponesi di eBay stabiliscano come prezzi di partenza le cifre alle quali hanno pagato il materiale, facendo affidamento sui rilanci per il margine di guadagno. Terzo: le aste aperte a bidder (offerenti) di tutto il mondo sono sistematicamente svantaggiose per chi vive in paesi con moneta più debole. Per dirlo molto semplicemente: chiediti quanto varrebbe il gioco X in relazione al tuo stipendio. Un ventesimo? Molto bene, un ventesimo dello stipendio di una persona che fa il tuo identico lavoro negli Stati Uniti è parecchio più del tuo ventesimo. Quindi preparati a dover rilanciare pesante.

Tomando al discorso quotazioni: un'altra fonte di listini sono i siti commerciali che trattano retrogaming. Anche in questo caso mi sento di dire, per esperienza, che il 70% di tali siti specula sopra al fenomeno. Alla luce di tutto questo mi risulta pertanto difficile che un sito possa vantare un elenco di quotazioni attendibili. In ogni caso, tieni d'occhio il nuovo spazio "SC Link" in PlayWorld. Se dovesse spuntare un sito del genere, lo comunicheremo in quella sede.

Q Come mai una console si accorge che un gioco è masterizzato? Qualsiasi tecnica utilizzata dovrebbe teoricamente copiare pari pari un gioco, ma se per farlo andare devo avere una modifica/Action Replay/bacchetta di mago Zurli vuol dire che alla fine o qualcosa si perde o qualcosa si cambia... Ma cosa?

A La risposta esatta è "qualcosa si perde". Dalle tracce, dai solchi, dalle informazioni che solo i macchinari di fabbricazione Sony sanno imprimere e che nessun masterizzatore è in grado di riprodurre. Da cui la necessità di dotare la console di apposito modchip per farle credere di aver letto sul CD/DVD copiato quella informazione che di fatto non è presente.

Q Ho notato con piacere che OuterWorlds del numero di gennaio è diventato un inserto "speciale" di Super. C'è una remota speranza che diventi una rivista tutta nuova dedicata a Microsoft e Nintendo?

A Se anche esistesse questa possibilità (e non esiste) lo staff di Super Console non ne approfitterebbe. OuterWorlds tratta solo di Microsoft e Nintendo perché attorno a lei si tratta solo di Sony. Se un giorno dovesse distaccarsi da queste pagine per volare pindarica fra gli scaffali delle edicole, lo farebbe trattando di Microsoft, Nintendo e Sony. OuterWorlds nasce per chiudere un cerchio, per soddisfare un'idea di completezza dell'informazione e dell'analisi sul/del videogioco inteso come creatura apolide, senza cittadinanza silicea. Una rivista OuterWorlds dedicata solo a Microsoft e Nintendo non sarebbe OuterWorlds.

LA PRIMA RIVISTA CLANDESTINA DEDICATA AI SISTEMI **EXTRA-SONY**

OUTERWORLDS

GameCube • Xbox • GameBoy Advance



51

FEBBRAIO 2003

FUTURA

30100

9 4771126 365007

FREE

Sped. in abb. post. - 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 Filiale di Milano

sommario

#51

editoriale

uper Console muore e con lei il bimbo che portava in grembo.

OuterWords, cinquantuno mesi compiuti in questo istante, più di 4 anni e mezzo di onorata carriera alle spalle, dal mese prossimo non sarà più.

E sono stati 4 anni bellissimi e sofferti al tempo stesso. Bellissimi perché finalmente si è avuto modo di ampliare le vedute attraverso queste pagine ufficialmente sony-centriche. Sofferti perché in molti non hanno gradito la cosa. E questo mi dà da pensare sullo stato di igiene mentale del videogiocatore moderno. Ora io non so dire se all'epoca in cui **Super Console** era interamente dedicata alle console Nintendo, l'introduzione della rubrica PlayStation Fun suscitò analoghi sentimenti. Il feedback, all'epoca, era meno corposo di oggi. La posta elettronica non era ancora diffusa e i forum dovevano ancora insediarsi nella rete. Pertanto se una lamentela c'è stata, è rimasta sopita nel cervello di chi l'ha partorita. Ma allo stesso modo, da assiduo lettore di **Super Console**, non ricordo missive stizzate nell'angolo della posta (all'epoca **Sup-posta**). Ora i casi sono tre: A) La mia memoria mi tradisce e, di fatto, diversi numeri di **Super Console** dell'era Nintendo erano infarciti di lettere di protesta; B) Le lettere di protesta arrivavano a Matteo ma finivano nel cestino; C) Il videogiocatore è cambiato.

Credo che non tutta, ma buona parte della verità stia nel punto C. Oggi come allora si combatte la console war di turno. Oggi come allora le riviste specializzate tendono a concentrarsi su un unico formato. Eppure all'epoca c'era più rispetto per il videogioco. E' una sensazione, questa mia, per nulla avallata da dati empirici eppure la percepisco come vera. E la sento ancor più vera quando c'è chi vede (ormai vedeva) in **Outerworlds** un tradimento o uno strumento da console war. Nessun tradimento fra queste pagine. Nessuna console war nel suo statuto. **Outerwords** è stata una rubrica rivolta al videogiocatore. Chi la leggeva con l'animo nobile del videogiocatore puro (e videogiocatore puro non è chi ha tatuato il volto di Mario sul culo) sentiva di avere per la mani una rivista più completa, più vicina a lui.

Ma ormai è tutto finito. Per la felicità di molti ed il rammarico di pochi. Buna fortuna a tutti, buoni e cattivi.

Un caro saluto.

Marcello Cangialosi



rubriche

**Outernews
Chronicles**

03
12

anteprime

T-Zwei

04

recensioni

**The Legend of Zelda
Racing Evoluzione
Phantom Crash
Panzer Dragoon Orta**

06
09
10
11

interviste

Intervista ad Atlanteq

05

Direttore: marcellocangialosi **Consulenza editoriale:** ivanfulco **Grafica e impaginazione:** stefanozurlini **Collaboratori:** ferrucciocinquemani · enzomorano

Outernews

GAME BOY ADVANCE SP™

Il portatile Nintendo diventa tascabile

Nella prima settimana di gennaio Nintendo ha presentato GameBoy Advance SP, una nuova versione dell'attuale GameBoy Advance caratterizzata da un design completamente revisionato, una batteria interna al litio ricaricabile e lo schermo illuminato. Con un comunicato diffuso contemporaneamente dalle tre divisioni di NoJ, NoA e NoE, la casa di Osaka ha specificato prezzi e date di uscita nei tre principali mercati. Il GameBoy Advance SP verrà commercializzato prima in Giappone, il 14 febbraio (giorno di San Valentino) al prezzo di 12.500 yen. Per la stessa data è prevista anche la commercializzazione dell'atteso **Final Fantasy Tactics Advance** di SquareSoft. Al lancio giapponese seguirà quello americano, in data 23 marzo e al prezzo di 99,95 dollari. Cinque giorni dopo sarà la volta dell'Europa, dove il nuovo portatile Nintendo è atteso per il 28 marzo ad un prezzo oscillante fra i 129 e i 139 euro. La console sarà disponibile in tre colorazioni: nero, cobalto e platino.

Dal punto di vista puramente prestazionale il GBA SP non differisce assolutamente dal modello attuale, con il quale condivide anche la retrocompatibilità con i giochi per GameBoy e GameBoy Color, nonché la possibilità di collegarlo ad un massimo di altri 3 GameBoy Advance attraverso il solito cavo di comunicazione per le sfide in multiplayer del caso. La differenza sostanziale sta invece nel design. Il processo di miniaturizzazione ha permesso di ridurre il tutto alle dimensioni di un portacipria. Largo 82 millimetri, alto 84,6 (quando chiuso) e spesso 23,3, il nuovo portatile Nintendo pesa solo 143 grammi (svuotato delle batterie, il GBA normale ne pesa 140) e presenta uno schermo ribaltabile (Flip-top) illuminato frontalmente da due bande luminose disposte ai lati destro e sinistro dello schermo stesso. Più o meno come il GBA dopo l'impianto dell'Afterburner, con la differenza che è possibile spegnere o accendere la luce a piacimento agendo su un apposito pulsantino. Come un telefono cellulare, inoltre, il GBA SP è dotato di una batteria interna al litio ricaricabile dall'autonomia dichiarata di 18 ore di attività a luce spenta e 10 ore a luce accesa. Il tempo necessario per ricaricare completamente la batteria eventualmente prosciugata (attraverso apposito alimentatore incluso nella confezione) ammonta a 3 ore.

Il restyling ha comportato anche una parziale rivisitazione di forma e dislocamento dei tasti. Il GBA SP rimanda alle origini, riproponendo lo sviluppo verticale impiegato dalla periferica sin dal primo modello, col risultato di riavvicinare i due tasti principali e la croce direzionale, separanti in casa GBA dalla centralizzazione dello schermo. Questi ultimi, oltre ad essere più sottili rispetto a quelli montati sul modello precedente, alloggiando in cavità, probabilmente concepite per evitare che tocchino lo schermo a console chiusa. I due dorsali perdono il loro profilo allungato posizionandosi in corrispondenza degli angoli superiori del piano di comando, giusto alle due estremità del cardine che lo collega allo schermo. Il vano car-tuccia è collocato nella parte inferiore, mentre su quella superiore troviamo due ingressi, uno dedicato



al cavo di connessione mentre l'altro, inedito, ad un duplice impiego che analizzeremo a breve. Completa l'elenco dei pericoli presenti in loco due fessure atte ad assicurare il cavo di connessione GBA-GameCube all'hand-held. Sul fianco destro e sinistro, invece, trovano posto rispettivamente l'interruttore di accensione/spegnimento ed il regolatore del volume (una fascetta scorrevole piuttosto che la classica rotella). I due LED presenti sullo spigolo in alto a destra (ci riferiamo sempre al piano di comando) segnalano rispettivamente l'accensione della console e lo stato di ricarica (non è noto se quest'ultimo LED emetta anche un segnale per indicare l'imminente esaurimento delle batterie). L'innesco dal duplice impiego a cui si è accennato poco prima, si chiama "EXP2" e funge sia da ingresso per la carica batterie che per le cuffie. Per impiegare quest'ultimo è però necessario equipaggiarsi di apposito adattatore (vedi foto) venduto separatamente al prezzo orientativo di 7 euro (hai detto colica). Inutile specificare che non sarà possibile impiegare le cuffie mentre il GBA SP è sotto carica.

Piccolo, elegante, e dall'aspetto hi-tech, il nuovo GameBoy Advance SP è stato accolto dalla comunità videoludica con entusiasmo, fintanto che non si è analizzata con maggiore lungimiranza la soluzione adottata da Nintendo in materia di alimentazione. Se da un lato è certamente valida la possibilità di ricaricare la batteria interna, dall'altro ci si chiede se l'abbandono delle pile alcaline non limiti il nomadismo funzionale della console. Un conto è sostituire un paio di batterie scariche con un paio nuove comprate in tabaccheria prima di salire sul treno. Un altro è dipendere da una presa di corrente, indispensabile per ricaricare il GBA SP. E ancora. Sebbene Nintendo ne assicuri l'efficienza per un periodo più che adeguato, la capacità di una batteria al litio tende inevitabilmente a diminuire dopo un certo numero di ricariche, sollevando la necessità di sostituirla. Nintendo è vaga in proposito. Sebbene dichiari che è possibile sostituirla, la vite che chiude il vano che la custodisce è di tipo non comune, di quelle che solo i centri assistenza Nintendo sanno svitare. Ma non solo. Nessun comunicato ufficiale né rivenditore parla/e al corrente della eventuale disponibilità di batterie a litio per GBA SP vendute separatamente. Alla luce di questi dubbi, ed in considerazione del prezzo (29-39 euro in più rispetto al modello standard), c'è già chi si chiede se non sia più conveniente portarsi a casa la combo GBA + Afterburner. Nell'attesa di verificare le reazioni del mercato, **Super Console** corre a prenotarne un esemplare in sciccosa tinta platino. Non si sa mai.



A pochi minuti dall'annuncio del GBA SP, già la rete trasportava i primi esperimenti (fotoritocchi) di potenziali personalizzazioni della console. Un'idea che probabilmente troverà reale applicazione.



Per collegare le cuffie al GBA SP è necessario munirsi di apposito adattatore ufficiale (a sinistra) venduto separatamente. La presa in cui va inserito l'adattatore è inoltre la medesima utilizzata dal carica batterie (a destra), pertanto non è possibile impiegare entrambi contemporaneamente.



GameBoy Advance SP

Schermo: Flip-top TFT LCD Colore + Luce frontale
Dimensione schermo: 40,8 x 61,2mm
Risoluzione: 240 x 160
Audio: Altoparlante | Adattatore per le cuffie
Alimentazione: Batteria interna al litio ricaricabile
Autonomia con luce accesa: 10 ore
Autonomia con luce spenta: 18 ore
Dimensioni: 82 x 84,6 x 24,3mm
Peso: 143g
Prezzo: 129-139 Euro
Data d'uscita: 28 marzo 2003



GameBoy Advance

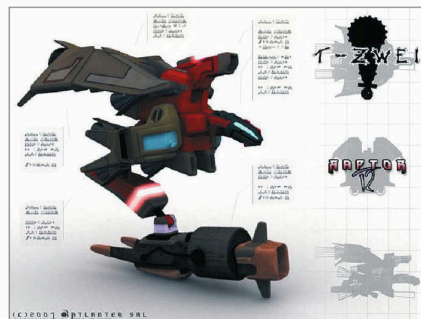
Schermo: TFT LCD Colore
Dimensione schermo: 40,8 x 61,2mm
Risoluzione: 240 x 160
Audio: Altoparlante | Ingresso per le cuffie
Alimentazione: 2 pile alcaline, Special Battery Pak o AC Adaptor
Autonomia 2 pile alcaline AA: 15 ore
Autonomia Battery Pak: 10 ore
Dimensioni: 144,5 x 82 x 24,5mm
Peso: 140g (senza batterie)
Prezzo: 99 Euro
Data d'uscita: 22 giugno 2001

T-Zwei

Sistema: PC/Xbox Produttore: TBA Sviluppatore: Atlanteq Data d'uscita: TBA



Grazie al sistema di combo è relativamente facile accumulare svariate smart bomb: al giocatore è permesso di raccoglierne fino a sei. Per evitare che la loro abbondanza rendesse troppo facile l'esperienza di blastatoria, si è optato per limitarne il raggio d'azione alla sola area circostante la navicella.



Il Raptor T2 in tutto il suo splendore. La lista delle armi secondarie comprende mitragliatori vulcan, missili a ricerca di calore e laser con sparo multiplo a ventaglio. Morendo si perde l'arma equipaggiata al momento della dipartita, meccanismo per cui ci si ritrova spesso e volentieri a combattere senza la necessaria potenza di fuoco.

In tempi di orge tridimensionali, cut scene invadenti e ritmi di gioco annacquati, la vita dell'appassionato del blastaggio "ignorante" e totale si fa sempre più dura. Gli shoot 'em up a scorrimento possono essere collocati fra gli sconfitti della selezione naturale operante all'interno dell'industria dei videogiochi, col risultato di aver lasciato molti giocatori orfani di un genere che ha gettato le basi di questo medium. Ciononostante è ancor oggi possibile trovare ottimi esponenti della categoria (si pensi ad *Ikaruga*), sebbene la maggior parte di questi sia confinato entro il mercato giapponese e costringa pertanto l'appassionato a rivolgersi ai canali di importazione. Proprio per questi motivi il qui presente **T-Zwei** rappresenta una duplice e gradita sorpresa nel panorama attuale: non solo è uno sparattutto rigorosamente bidimensionale, ma per di più è sviluppato dagli italianissimi ragazzi della Atlanteq.

Tralasciando il pretestuoso incipit narrativo del gioco, l'aspetto sotto cui il titolo Atlanteq mira a differenziarsi dalla concorrenza è quello del gameplay, offrendo un'interessante sistema di gestione delle armi. All'inizio della propria avventura il giocatore è costretto a respingere le ondate nemiche con l'aiuto di un misero cannone postato sulla parte superiore della propria astronave, districandosi tra dozzine di proiettili e creature aliene fin troppo coriacee in rapporto all'irrisoria potenza di fuoco a disposizione. L'unica speranza di sopravvivenza è data dalle armi secondarie (equipaggiabili una alla volta) che innalzano la capacità offensiva agganciandosi alla parte inferiore del nostro velivolo. Al giocatore è permesso di custodire fino a tre tipologie di armi secondarie, ognuna con un numero limitato di munizioni e intercambiabili in tempo reale, così da permettere di scegliere il tipo di attacco più efficace secondo le circostanze di gioco. Se vi state chiedendo dove avete già visto (o giocato) una meccanica simile, la risposta è facile: **Einhander** per PSone. La stessa navicella di **T-Zwei**, del resto, ricorda esteticamente quella dello shooter di Squaresoft per la presenza di un

braccio meccanico concepito per agganciare le armi supplementari perse dai nemici abbattuti.

Proseguendo il nostro viaggio attraverso il potenziale bellico del gioco Atlanteq, non manca all'appello l'arma-simbolo del genere: la catarattica smart bomb. **T-Zwei**, soprattutto a causa dell'alto livello di difficoltà, riserva a questo tipo di arma un ruolo di maggior rilievo rispetto ad altri titoli simili: il suo utilizzo intensivo, oltre ad essere indispensabile per avere la meglio sulle schiere nemiche, è incentivato dalla generosità con cui il gioco elargisce i suddetti ordigni. Il procedimento con cui il giocatore riesce a procurarsi questa grande quantità di smart bomb è incentrato su un sistema di combo: abbattendo senza soluzione di continuità le formazioni nemiche, infatti, si ottengono come bonus smart bomb e kit d'energia che andranno a rimpinguare gli scudi della nostra astronave.

Dal punto di vista estetico **T-Zwei** si presenta decisamente bene: la grafica bidimensionale è molto pulita, le esplosioni e le trasparenze sono spettacolari e lo scrolling riesce quasi sempre a mantenersi su ottimi livelli di fluidità. Anche la scelta dei cromatismi si distingue per eleganza, mentre il character design affianca creature aliene di stupenda fattura ad altre non altrettanto felici nella caratterizzazione. Il mondo in cui è ambientato il gioco ricorda un incubo cronenbergiano fatto di innesti e commistioni tra elementi organici e parti meccaniche, ma a conti fatti non riesce ad imporsi con uno stile proprio e, nonostante l'elevata qualità media, rischia talvolta di scendere nel già visto. Globalmente, però, la prima fatica di Atlanteq si dimostra un titolo da tenere assolutamente d'occhio per tutti gli appassionati di shoot 'em up in crisi d'astinenza: molto probabilmente non si rivelerà una killer application, ma la furiosa azione di gioco e l'ottima realizzazione tecnica sono comunque un invitante biglietto da visita. Non resta che attendere la commercializzazione del gioco, prevista per il primo quarto del 2003 su PC e a seguire su console.

Intervista ad Atlanteq

anteprima

Outerworlds

Per chi sogna di poter creare videogiochi, nascere nel Bel Paese non è certo il miglior punto di partenza. E' anche vero che con talento, buona volontà e un po' di fortuna si può comunque riuscire a fare breccia nell'industria dell'entertainment videoludico. Ne è un esempio concreto la giovane software house Atlanteq, al momento impegnata a completare il progetto **T-Zwei**. **Super Console** ha incontrato il Project Manager Alessandro Di Michele per scoprire qualcosa di più sul suo ultimo lavoro e per discutere a 360° dell'attuale mercato console. Perché ogni tanto anche in Italia i sogni si avverano...

Super Console: Qual è la storia del progetto T-Zwei? Avete già un distributore?

Alessandro Di Michele: L'idea originale è stata di Igor Imhoff (Grafico) e Simone Boscarato (Programmatore): in seguito l'ha sviluppata l'intero team Atlanteq. Entrambi appassionati del genere shoot 'em up, da sempre erano decisi a crearne uno che passasse alla storia. Lavorando in Atlanteq hanno avuto modo di abbozzare un'idea, che poi è piaciuta ed è stata prodotta. Il notevole impatto grafico che conferisce al gioco quasi la dignità di un'opera d'arte è stato uno tra i principali fattori che hanno convinto Atlanteq a mettere in piedi il progetto, dirottando delle risorse da **Steam Empire** ed assumendone delle nuove. Eravamo alla ricerca di un titolo che mostrasse le potenzialità 2D del nostro pacchetto e che, al tempo stesso, non richiedesse enormi risorse per lo sviluppo: **T-Zwei** rappresentava in questo senso la scelta perfetta. Sono quindi intervenuti Andrea Morolli, fondamentale nel progetto della libreria e nel coordinamento di **T-Zwei**, Sandro Sabene (l'altro padre del motore), Erik Pede ed io per il game design, Dino Mascitelli per le animazioni, Nicola Tomljanovich ed il suo studio per l'impianto audio. Ad essere sinceri è difficile fare una stima dei tempi di sviluppo del progetto, dal momento che sono strettamente connessi ed intervallati con quelli degli altri progetti: diciamo che da quando abbiamo iniziato a lavorare su **T-Zwei** è passato un anno.

Per quanto riguarda la distribuzione, siamo alla ricerca di publisher interessati e stiamo conducendo trattative in questi giorni.

SC: Come mai avete scelto di utilizzare la grafica 2D? Non rischia di essere una scelta impopolare verso il grande pubblico che tende ad associare il bidimensionale con il passato?

ADM: I motivi sono molteplici. Prima di tutto, però, va precisato che la grafica 2D di **T-Zwei** è in realtà ottenuta mediante una versione "ridotta" del nostro motore tridimensionale: utilizza quindi l'accelerazione 3D dei moderni hardware per ottenere effetti normalmente impossibili da implementare mediante un motore 2D convenzionale.

Detto questo, abbiamo cercato di fare ciò che meglio ci riusciva compatibilmente con le nostre esperienze e risorse. Pensiamo di aver fatto un buon lavoro... Del resto perché puntare a fare un mediocre gioco 3D (nella migliore delle ipotesi) quando si può fare un buon gioco 2D in qualche maniera innovati-

vo? Infine, in un mercato in cui si vedono sempre gli stessi giochi, tentare di sbarcare con un prodotto fuori dagli schemi (a patto che sia curato) permette di attirare un po' di attenzione, senza contare il vantaggio di agire in un campo privo di una pesante concorrenza.

SC: Nonostante alcuni ottimi giochi come Ikaruga di Treasure, lo shoot 'em up bidimensionale è un genere da anni in crisi e poco considerato tanto dagli sviluppatori quanto dai giocatori. Come mai secondo voi?

ADM: Forse siamo in errore, ma secondo noi molto dipende dal rapporto investimento/guadagno. Lo soprattutto è un gioco relativamente semplice da sviluppare, con una sua storia ed un suo fascino particolari che gli garantiscono comunque uno zoccolo duro di utenti appassionati. D'altra parte realizzarne uno di qualità elevata può essere costoso. Se i costi superano un certo tetto, è automaticamente sconsigliato da mettere sul mercato: non ci sarebbero margini per recuperarlo. Noi siamo convinti che, pur non essendo quasi più sviluppati, gli shoot 'em up abbiano una loro nicchia di mercato. C'è molta gente in cerca di titoli adrenalinici e immediati: del resto la demo di **T-Zwei** è stata scaricata da 6.000 utenti in sole tre settimane, un risultato di tutto rispetto. Magari **T-Zwei** diventa l'eccezione che conferma la regola!

SC: Il sistema di gestione delle armi secondarie ricorda Einhander di Squaresoft: è un gioco che apprezzate? Ci sono altri shooter che vi hanno influenzato nello sviluppo di T-Zwei?

ADM: Sì, **Einhander** (insieme a **Thunderforce III**) è stato una grande fonte di ispirazione. Troviamo sia un'ottima incarnazione di come uno soprattutto moderno dovrebbe essere (benché abbia ormai qualche anno). Ci hanno influenzato sicuramente altri grandi capolavori senza tempo come **Project X**, tutta la serie **R-Type** e classici della Konami come **Parodius**, **Nemesis** e **Salamander**.

SC: Il livello di difficoltà medio dei videogame attuali si è drasticamente abbassato rispetto ad una decina di anni fa. T-Zwei fornisce un tasso di sfida molto elevato, tanto da poter risultare frustrante per i giocatori meno smaliziati. Pensate che possa essere un freno al successo del gioco?

ADM: **T-Zwei** si presenta come una sfida ardua, ma la curva di apprendimento che abbiamo riscontrato è piuttosto lineare. Raccoglieremo le impressioni del pubblico e dei nostri tester e decideremo se intervenire per semplificare le cose. Non vogliamo che il gioco risulti frustrante, ma neanche che possa essere finito in una o due partite (come invece succede per molti giochi in commercio).

SC: Saranno presenti modalità multiplayer?

ADM: Ci saranno due tipologie di gioco in multiplayer: quella classica in cooperazione, dove entrambi i giocatori combattono fianco a fianco per avanzare di livello, ed una sorta di death-match. Quest'ultima prevede che i giocatori possano urtarsi, colpirsi ed ostacolarsi nel tentativo di sottrarsi a vicenda armi, energia e power up, cercando così di completare lo stage a discapito dell'avversario.

SC: State già lavorando alle versioni per console? Su quali piattaforme uscirà e indicativamente in che periodo? Lo convertirte anche per GBA?

ADM: Al momento la console che più ci interessa è Xbox. Il gioco è stato progettato e pensato con la console di Microsoft in mente. Non abbiamo però ancora incominciato e convertire il gioco. La versione PS2 la vediamo remota, mentre sarebbe possibile una versione GameCube. Comunque, dovremo valutare in che direzione andrà l'interesse dei publisher. Non prevediamo una conversione per GBA perché il mercato di questa console, soprattutto nei confronti di titoli originali e non legati ad un franchise di richiamo, sembra poco ricettivo. Se ci dovesse essere richiesta, ci penseremo.

BIO

L'idea di fondare una software house risale al 1999, quando Alessandro Di Michele e Sandro Sabene realizzano una tecnologia 3D da utilizzare in ambito pubblicitario. Un anno più tardi riescono a trovare i fondi per creare Atlanteq, potendo così dedicarsi a tempo pieno al loro sogno nel cassetto: realizzare videogiochi. Dal novembre 2000 sono al lavoro sullo sviluppo dell'Atlanteq3D Multimedia Engine, un motore grafico che mira ad imporsi in ambito multimediale per via della sua potenza e soprattutto della sua versatilità.

L'attuale organico di Atlanteq comprende artisti con alle spalle diverse esperienze in campo PC e Amiga, mentre le sue dimensioni variano in base alle fasi dell'iter produttivo, oscillando tra un minimo di otto ed un massimo di sedici componenti. **T-Zwei** è il primo lavoro della giovane software house, contemporaneamente impegnata anche su **Steam Empire**, un action shooter 3D. A riprova della solidità del progetto, il business plan di Atlanteq (redatto dallo stesso Alessandro Di Michele) ha vinto il "Wonderland Contest 2001", un concorso per piani d'impresa organizzato dall'Università Bocconi, il Politecnico di Milano, Mediobanca e Pirelli.

SC: Cosa ne pensate delle console attualmente presenti sul mercato?

ADM: Tecnicamente parlando, ai nostri programmatori Xbox pare superiore sia a GameCube che a PS2 da un punto di vista hardware e anche software (il kit di sviluppo è notevole). Purtroppo Microsoft non ha insistito abbastanza nel far capire alla gente che la sua console non ha molto a che fare con un PC; penso che le vendite non entusiasmati siano da attribuire in parte a questo motivo ed in parte ad una line up non all'altezza.

PS2, sempre secondo i nostri coders, possiede un'architettura interessante, ma è complessa da programmare ed il software per lo sviluppatore non è il massimo. Pertanto è una piattaforma consigliabile solo a chi ha davvero tanti soldi da investire: in tal caso ha comunque una buona probabilità di recuperare l'investimento e guadagnare anche bei soldini, vista l'enorme fetta di mercato che Sony occupa.

Il GameCube lo conosciamo poco, quindi non ci siamo fatti un'opinione precisa. Il suo mercato, però, ci sembra al momento un po' ristretto.

Per quanto riguarda il GBA (soprattutto nella sua "nuova" veste retroilluminata), crediamo possa essere una macchina vincente, soprattutto se i costi delle cartucce si livellassero verso il basso: non ci siamo fatti prendere dalla frenesia della corsa allo sviluppo su GBA, e finora il tentennare del mercato sembra averci dato ragione. Per il futuro, vedremo.

SC: Mettere in piedi un team di sviluppo in Italia è un'impresa titanica. Cosa consigliate a tutti coloro che cercano di entrare in questo mercato ma che non hanno i mezzi per farlo o non sanno da dove iniziare?

ADM: Innanzitutto, se si ha la passione lo per lo sviluppo di videogames e se ne vuol fare un lavoro "serio", consiglio di non trascurare gli studi (anche universitari), di aggiungerci molto di proprio e di iniziare presso qualche software house affermata per fare esperienza. Chi invece vuole aprire una propria società, stia attento soprattutto alla fase di pianificazione del lavoro: quasi mai si riesce a cogliere bene la dimensione aziendale necessaria e i tempi giusti per la realizzazione di ciò che si ha in mente. Soprattutto ora, in Italia, è un rischio.

SC: A cosa lavorerete una volta concluso T-Zwei? Avete in mente un seguito o vi occuperete di qualcosa di completamente differente?

ADM: Al momento siamo presi dai preparativi per la commercializzazione del nostro motore nella sua prima "incarnazione" 2D, ingresso sul mercato che dovrebbe avvenire intorno alla metà dell'anno. In seguito completeremo lo sviluppo del pacchetto, probabilmente in coppia con qualche dimostrativo delle potenzialità dello stesso; probabilmente lo shooter **Steam Empire**, ma stiamo ancora valutando altre possibilità.



(da sinistra) Alessandro Di Michele (Project Manager), Andrea Morolli (Programmatore), Igor Imhoff (Grafico), Sandro Sabene (Programmatore), Marco Di Gennaro (socio Atlanteq).

Zelda no Densetsu – Kaze no Takuto

The Legend Of Zelda - Takt Of Wind

Sistema: Gamecube Produttore: Nintendo Sviluppatore: Interno Versione: Giapponese



Tutta la notte in mare aperto. Vento da nord-est, ho navigato verso Dragon Island tagliando nel silenzio decine di altre isole, scivolando via una dopo l'altra nell'oscurità. Qualche onda impatta lo scafo. Il legno della barca cigola dolosamente. Poi le prime luci. È l'alba. Mentre da est arrivano alcuni raggi di sole, le prime note di un brano epico rompono il silenzio e accompagnano il giorno. Sopra di me il rumore del vento. E con esso i primi gabbiani. Ali distese a sfruttare le correnti, mi seguono incrociando traiettorie ondulate intorno alla vela. È un buon segno. Pochi secondi e dall'orizzonte mi raggiungono le prime nebbie di Dragon Island. Sono arrivato. E sono pronto all'approdo...

Establishing Shot

Tutta la notte dentro **The Legend of Zelda**. E quando fuori è l'alba mi sembra quasi di svegliarmi da un lungo sonno. Il sogno ci porta in altri mondi. **Zelda** è un piccolo sogno che ci porta in piccoli mondi. Ancorato alla sua tradizione strutturale, l'opera di Shigeru Miyamoto torna su schermo per essere di nuovo sé stessa, ma ancora una volta sublimemente diversa. Un'idea classica, che racchiude in essa infinite altre idee, sempre reinterpretate dal genio. Il nuovo universo di gioco è l'enorme arcipelago nel quale si muovono improbabili personaggi e singolari situazioni, popolato di isole e di barche, di scogli abbandonati in mare aperto e di ostili vedette pirata. Dove un tempo dominava la pianura di Hyrule, oggi è solo acqua. Dove un tempo galoppavamo in sella a Epona, oggi governiamo la nostra barca alla ricerca del vento buono che ci porti a destinazione. Ma in verità nulla è cambiato. Oscuri personaggi ci attendono ai quattro angoli di questo universo per rivelare motivi di trama che ci porteranno in altri luoghi. Altri luoghi riposano lontano da noi colmi di segreti da svelare progressivamente con l'acquisizione di nuovi oggetti, nuove armi, nuove abilità. Esattamente come in passato...

Setting The Scene

Tutta la notte in viaggio verso la prossima destinazione. E mentre le lunghe traversate da un'isola all'altra ci riempiono il cuore in attesa del porto di approdo, altri miraggi ci attirano nelle infinite missioni laterali di questo oceanogioco. **Takt of Wind** è il Videogioco che reinterpreta l'Odissea. Miyamoto come Omero. La linea portante degli eventi è l'avventura di questo piccolo uomo. Le sidequest sono le sirene che ci tentano in ogni istante, in ogni villaggio dove un abitante ci chiedi di svolgere un compito, in ogni minuscola isola che nasconda un mistero. E mentre Link, come Ulisse, vive la sua avventura, questo mondo si dispiega naturalmente di fronte al giocatore. La nostra isola di origine è



La bacchetta del vento sfrutta un sistema di solfeggio leggermente diverso dall'ocarina. L'analogico sinistro permette di variare la lunghezza del canto da eseguire (3, 4 o 6 note), mentre con l'analogico destro è possibile impartire le 4 direzioni (più posizione neutra) con le quali scegliere le note. Nella sezione superiore una luce scorre avanti e indietro, rilevando la nota impartita dal giocatore al momento del suo passaggio al centro. Un sistema che richiede al solfeggiatore una minima coordinazione.

il luogo dove familiarizzare con il sistema di controllo, coerentemente ripreso dai precedenti episodi tridimensionali. L'enorme pulsante A copre il ruolo del generico tasto azione, prestandosi all'interazione con personaggi od oggetti, oppure alla possibilità di appiattirsi contro le pareti per procedere su passaggi stretti (o in modalità stealth). Il dorsale R, anch'esso con funzione variabile, permette di abbassarsi e di muoversi a terra, oppure di afferrare e spostare blocchi. I tasti X, Y e Z sostituiscono da parte loro i tasti-item del C-stick del Nintendo 64, garantendo l'utilizzo degli oggetti rispettivamente associati. Il controllo di camera è affidato alla leva analogica destra (libero movimento) e al dorsale L, con il quale riportare l'inquadratura alle spalle di Link. Ma l'isola madre è anche il luogo dei primi personaggi e dei primi oggetti. Il cannocchiale da usare per scrutare l'orizzonte. La spada con la quale affrontare i primi nemici. Il vecchio che ci insegna l'arte della guerra. La tecnica di combattimento è uno strumento raffinato da assimilare in pochi istanti ma che non si abbandona mai alla superficialità. Il dorsale L prende il posto dello Z-Trigger dei precedenti episodi, lockando l'avversario e permettendoci di girargli liberamente intorno. Il dorsale R permette di alzare lo scudo, mentre il piccolo tasto B è assegnato all'attacco con la spada, prestandosi a pressioni ripetute (per equilibrate combo), alla pressione prolungata (per il colpo a rotazione) oppure a combinazioni con lo stick analogico (per affondi o colpi di taglio). L'uso alternativo del tasto A in combattimento apre il campo ad attacchi dalla distanza oppure, elemento di approfondimento, a occasionali colpi speciali, quando l'aggiornamento prolungato dell'avversario provoca l'illuminazione della spada stessa e la possibilità (tramite tempestiva pressione di A) di sferrare uno colpo spettacolare. Estrema versatilità. Estremo intuito. Estremamente **Zelda**...



Anche in questa edizione il salto viene eseguito automaticamente. Un sistema che azzerà quasi totalmente la frustrazione dovuta alla componente platform.



L'uso della bacchetta non è stato perfettamente ottimizzato. Dover suonare ogni volta il canto per ridirezionare il vento (la navigazione controvento è ovviamente lentissima) può infastidire a lungo termine. Identico discorso per alcune altre situazioni, come quando è necessario ricorrere ripetutamente ad un apposito canto per prendere il controllo di un altro personaggio.



L'avvicinarsi del giorno e della notte si interrompe qualora si arrivi in prossimità di un'isola. Personaggi e situazioni cambiano in ogni villaggio a seconda del momento del giorno.



Le acque dell'arcipelago custodiscono isole di varie dimensioni, oltre a piccole fortezze pirata, tifoni, gorghi, tesori e fauna mostro-acquatica, in grado di amplificare il clima di pericolo che accompagna alcune traversate.



L'estensione dell'oceano navigabile è notevole. Per percorrere la diagonale della mappa sono necessari circa 10 minuti di navigazione con vento a favore. I primi viaggi scorrono fluidamente grazie alle atmosfere evocative dell'oceano. Il canto per trasportarsi istantaneamente da un punto all'altro, acquisibile nella prima metà del gioco, riduce la ripetitività delle traversate successive.



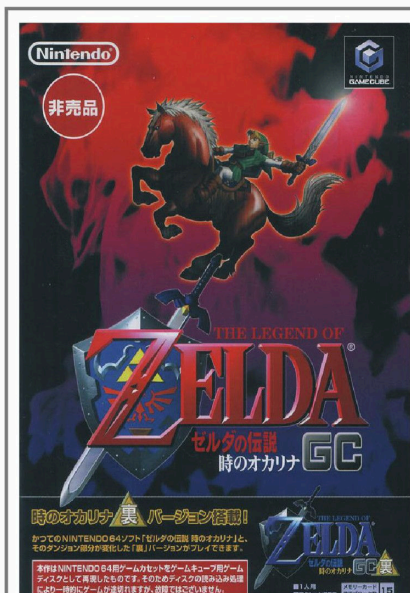
Turning Points

Tutta la notte ad esplorare questo mondo. E ho trovato tutto quanto ricordavo. Per chiunque abbia giocato **Ocarina of Time**, l'illustrazione delle meccaniche di gioco di **Takt of Wind** è una perversione insostenibile. Zelda è nuovamente Zelda. E con la sua tradizione tornano tutte le azioni e gli oggetti del passato, oltre ad alcune novità da ricercarsi tra i pochi item nuovi o nei loro rinnovati utilizzi. La bacchetta del vento, con la quale soffiare i canti imparati durante il gioco, ripercorre le meccaniche dell'ocarina. Il suo utilizzo primario risiede nella facoltà di far cambiare la direzione del vento, soprattutto a scopi di navigazione, mentre gli altri canti rivestono talvolta un ruolo marginale (apertura di passaggi), talvolta ludicamente più strutturato (il controllo di altri personaggi). Identica doppia natura per gli altri oggetti, in equilibrio tra nuova utilità (la Deku leaf, ad esempio) o le sidequest (la macchina fotografica, tra le altre). La stessa navigazione si arricchisce di nuove possibilità. L'acquisizione delle bombe permette di montare un cannone sulla barca, con il quale intraprendere scontri navali con le piccole imbarcazioni pirata o le postazioni fisse di fuoco. L'hookshot diventa argano con il quale ricercare tesori sul fondo marino, affidandosi ai gorghi magici che li segnalano oppure alle innumerevoli mappe dispensate durante l'avventura. Proprio perché in

un oceanogioco l'unico modo di orientarsi diventa il pezzo di carta con i punti cardinali nell'angolo. E quando un tesoro viene su dal mare, la soddisfazione va oltre le poche rupie che è possibile ci riservi. Ma le mappe non riguardano solo i tesori. Alcune riservano le posizioni di altre mappe, a loro volta pensate per portarci in altri luoghi. Altre sono mappe mnemoniche che il giocatore deve necessariamente gestire per poter continuare a vivere in un mondo troppo complesso per essere dominato. La presenza di cassette delle lettere sparse in ogni dannata isola, ci permette di accedere in qualsiasi luogo alla posta a noi destinata (allegorica e-mail). Gli item da consegnare di persona richiedono un continuo impegno mentale per cercare di ricordare destinatari e luoghi, elemento reso complesso dalla barriera linguistica. È un universo senza fine, le cui fondamenta poggiano sull'estrema varietà delle sue forme...

Zoom In / Zoom Out

Tutta la notte a perlustrare questo dungeon. E dentro questi ambienti ho ritrovato l'infinito genio del loro creatore. Negoziare i piccoli enigmi di queste sale è un elemento di preziosa variazione dell'esperienza di gioco. Confrontarsi con i differenti avversari che popolano i dungeon è un gioco di incastri, laddove ognuno richiede strategie diffe-



La versione deluxe di **Takt of Wind** offre un secondo manuale di istruzioni (di 34 pagine e di dimensioni simili alla custodia di un gioco PS2) sulla cui ultima pagina trova posto il disco contenente **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (primo episodio della saga per Nintendo 64) e l'edizione del medesimo denominata **Ura** (programmata per la periferica a dischi 64DD ma mai pubblicata). Il gioco è rimasto sostanzialmente inalterato rispetto all'originale, ad eccezione di alcuni ritocchi grafici che hanno soffocato l'effetto blur di buona parte delle texture di Hyrule. All'interno del disco sono inoltre presenti 15 filmati di giochi GameCube o GameBoy Advance, recenti o di prossima uscita, fra cui l'iperspaziale **F-Zero GC**, l'oscuro **Biohazard 4**, il particolare **Killer 7** e lo spassoso **Viewtiful Joe** (qui sotto).



renti o l'uso di opportuni item per essere rispettato all'inferno. Un impianto generale che attinge alla tradizione, ma che non si esime dal potenziare. L'approccio stealth necessario in alcune situazioni di gioco omaggia a suo modo **Metal Gear Solid**. La cooperazione con alcuni personaggi in specifici dungeon riporta alla memoria vaghe relazioni con **ICO**. Relazioni che si fanno comunque più forti su un altro piano, quello dell'impatto estetico. Perché **Takt of Wind**, sopra ogni altra cosa, è pura poesia visiva. Lo stile grafico utilizzato per questo nuovo episodio è probabilmente quanto di più evocativo sia mai uscito da una console. È un mondo morbido, fluido, coerente, in grado di assorbire il giocatore con il suo squisito carattere fantastico. Le espressioni facciali di Link esaltano l'anima del personaggio, ora impegnato in una smorfia di dolore, ora con gli occhi strizzati in atteggiamento circospetto. Le sue performance vocali sono quelle di un bambino con la potenza di un combattente ma l'ello sulle corde vocali. Così per tutti gli altri personaggi che popolano questo mondo, spesso simbolicamente prossimi alla tradizione mitologica giapponese, sempre caratterizzati da aspetti e movenze mai casuali, mai superficiali. Le lacrime a cascata del vecchio del villaggio, il Dio che abita i cicloni, la casetta delle lettere che si agita quando custodisce posta in attesa, la stessa saggia barca animata di Link, sono il sim-

bolo di un gioco che vuole raccontare sé stesso con uno stile non comune. C'è passione in **Takt of Wind**. Quella di un creatore che ha realizzato un gioco solo per sé...

Epilogue

Tutta la notte in mare aperto. E non vedo l'ora di tomarci. È un mondo alternativo, quello che attende chiunque voglia prendere il mare con Link. Un'avventura solida come la tradizione della serie, arricchita delle piccole novità che ogni episodio porta con sé e di un impatto grafico che esalta il videogioco che vuole varcare i suoi limiti. Completare **Takt of Wind** è un'esperienza che richiede di vivere psicologicamente tra queste isole, dimostrando la dedizione che una tale opera pretende. Rincorrere ogni missione laterale proposta durante l'avventura è la via più facile per raggiungere la follia, quando la quantità di compiti da portare a termine raggiunge il punto in cui è necessario segnare tutto su carta. E anche se ostacolato dalla lingua giapponese, il giocatore vive realmente ogni minuto di gioco. Il ricorso ad una guida ovvia agli inevitabili difetti di comprensione. Per il resto **Zelda** è un gioco che parla il linguaggio dei gesti, dei suoni, dell'intuito. Quello che forse corrisponde al vero linguaggio del videogioco...

voto: 9 su 10

Racing Evoluzione

recensione

Sistema: Xbox Produttore: Atari/Infogrames Sviluppatore: Milestone Versione: Europea

Un titolo altisonante fregia l'ultimo lavoro del talentuoso team italiano Milestone. **Racing Evoluzione** segna indubbiamente una tappa evolutiva importantissima nella storia degli autori di **Screamer** e **Superbike** (entrambi per PC). Presupporre che faccia compiere un passo in avanti al genere su console, appare invece quantomeno opinabile. Questo non per criticare il prodotto (tantomeno l'elegante titolazione), ma per chiarire sin da subito che **RE** non si regge sulle ambizioni che il titolo può lasciare intendere, prefiggendosi piuttosto l'obiettivo di ricalcare il profilo asciutto del gioco di guida di stampo arcade. Di dare ad Xbox il suo **Ridge Racer**. E l'opera Milestone ci riesce, con stile e rispettosa fedeltà alle regole del genere.

Ad un'occhiata superficiale, **Racing Evoluzione** sembra ammicciare a **Gran Turismo** offrendo due modalità di gioco distinte: Arcade e Dream. La prima riserva l'intuibile esperienza toccata e fuga, mentre la seconda sembra preludere ad un approccio più profondo, ma che di fatto si risolve nella riorganizzazione di quanto offerto dalla prima, seppure nell'ambito di un inedito modello espositivo. Posto di fronte all'obiettivo ultimo di allestire la propria casa automobilistica e di conquistare il mercato, il giocatore viene messo a capo di una piccola e alquanto fatiscente officina abitata da un unico meccanico. Il primo obiettivo è quello di sviluppare uno dei tre prototipi di vetture inizialmente disponibili, quindi di procedere alle competizioni del caso per guadagnare l'attenzione del mercato e della stampa specializzata. In base al proprio piazzamento al termine di ogni gara, aumenta la nostra notorietà e arrivano le prime commissioni. Vittoria dopo vittoria, l'attività si espande, viene assunto nuovo personale (una segretaria, una direttrice di produzione, un responsabile del reparto ricerca e sviluppo e così via), l'officina diventa stabilimento (con tanto di catena di montaggio per la produzione in serie delle proprie vetture), ed il parcheggio, dapprima impiegato per condurre i test delle proprie vetture, riacquista la sua destinazione originaria a seguito della costruzione di un circuito privato più adatto allo scopo. E si potrebbe pensare alla genesi di un'attività manageriale da condurre parallelamente a quella prettamente agonistica. Ma è solo un artificio. Di fatto l'azienda procede autonomamente, foraggiata dal denaro indirettamente prodotto dalle proprie vittorie in pista, delegando al giocatore incarichi decisionali che non vanno oltre la scelta del prossimo progetto da sviluppare. Laddove prodotti analoghi si limitano ad offrire periodicamente nuove vetture nel corso del gioco, **Racing Evoluzione** fa pressappoco la stessa cosa (di fatto l'auto prescelta sulla carta si renderà disponibile solo in un secondo momento), ma con modalità espositive chiaramente più decifrabili. Il risultato è un indubbio ispessimento della sensazione di progresso (rafforzata anche dalle periodiche panoramiche del proprio stabilimento mentre cresce in metri quadri e raffinatezza architettonica), ma il progresso in sé procede lungo sentieri già battuti in passato.

Ma prima che nell'impostazione strutturale, è nella realtà della guida vera e propria su asfalto che si misura la qualità di un racing game. E da questo punto di vista **Racing Evoluzione** manifesta l'esperienza accumulata da Milestone nel settore, risultando in una dinamica comportamentale in appagante equilibrio fra immediatezza e verosimiglianza. Il modello di guida si distingue per sofisticazione rispetto a quanto proposto da Namco con **Ridge Racer V**, approssimandosi a quanto esperito nel **Project Gotham** di Bizarre Creations. Il rispetto delle traiettorie e l'amministrazione degli spostamenti di carico sono esercizi praticati costantemente, seppur coccolati dal rassicurante abbraccio di una fisica transigente. L'innesco della derapata sicura è subordinata ad un'attenta e tempestiva azione congiunta su sterzo, freno e freno a mano. Niente derapate lascive dell'ultimo secondo alla **Ridge Racer**, perché l'insistenza punisce col testacoda, l'indecisione con la fangata sul guard rail o il fuoripista. E a proposito di piste, **Racing Evoluzione** scorre su strisce d'a-



sfalto che si srotolano lungo scenari variegati, dalla montagna alla città, passando per le praterie dei circuiti tradizionali e gli spalti degli ovali ad alta velocità. Quattro macro-ambientazioni quindi, ma per settanta tracciati circa, ricavati attraverso opportune deviazioni dai percorsi base. Se si escludono gli spigolosi girotondi di alcuni circuiti chiaramente "introduttivi", fatti di curve ad angolo retto e (ancora) curve ad angolo retto, il resto della planimetria asfaltata offre una buona miscela di tratti misti interessati da dossi, pieghe o avvallamenti da negoziare con attenzione, talvolta per approfittarne, più spesso per eluderne le insidie. È una guida moderatamente pulita e ragionata quella imposta dal titolo Milestone, ma che deve anche misurarsi con avversari dall'aggressività elastica, facili da raggiungere, duri da superare e impietosi approfittatori del più piccolo errore. È un'intelligenza artificiale che abbiamo già visto, certo, ma qui resa leggermente più verosimile dall'occorrenza di saltuari testacoda nel gruppo (le collisioni, per inciso, favoriscono la vettura avversaria nel 90% dei casi, indipendentemente dalla logica). In termini di impegno agonistico il risultato è quindi più che soddisfacente, con il terzo posto alla portata di tutti, il secondo di chi ha dimestichezza col genere, il primo di chi sa come affrontare al meglio ogni curva.

Dal punto di vista prettamente tecnico, **Racing Evoluzione** eccelle in termini di complessità poligonale e definizione del rivestimento texturale, ma sono qualità sminuite da un aggiornamento dei fotogrammi che, seppur avvinghiato ai 30fps con rarissimi e quasi impercettibili fenomeni di tearing, è causa di un poco gradevole sfasamento dei semiquadri, con conseguente sfocatura/impatto della scena durante i movimenti di camera sull'asse orizzontale (leggi: in curva). Ma si tratta di un inconveniente facilmente trascurabile tenendo gli occhi incollati sull'asfalto e che poco incide sulla resa foto-realistica generale, perché in primo luogo non ricercata.

La chiusura dell'analisi di **Racing Evoluzione** è facile e prevedibile: si tratta banalmente del miglior racing game arcade "tradizionale" attualmente disponibile per la console Microsoft. E adesso, Start Your Engine.

voto: 8 su 10



Nell'allestimento delle scenografie è evidente l'intento citazionista, con **Ridge Racer** e **Project Gotham** fra i principali ispiratori.



Data la natura del prodotto, non sorprende che le regolazioni delle vetture si limitino a considerare parametri basilari come i rapporti del cambio (corti, medi, lunghi) e l'altezza da terra (bassa, media, alta). L'incidenza dei settaggi sull'esito delle gare è significativa, seppur indebolita dal comportamento "elastico" degli avversari.

Phantom Crash

recensione

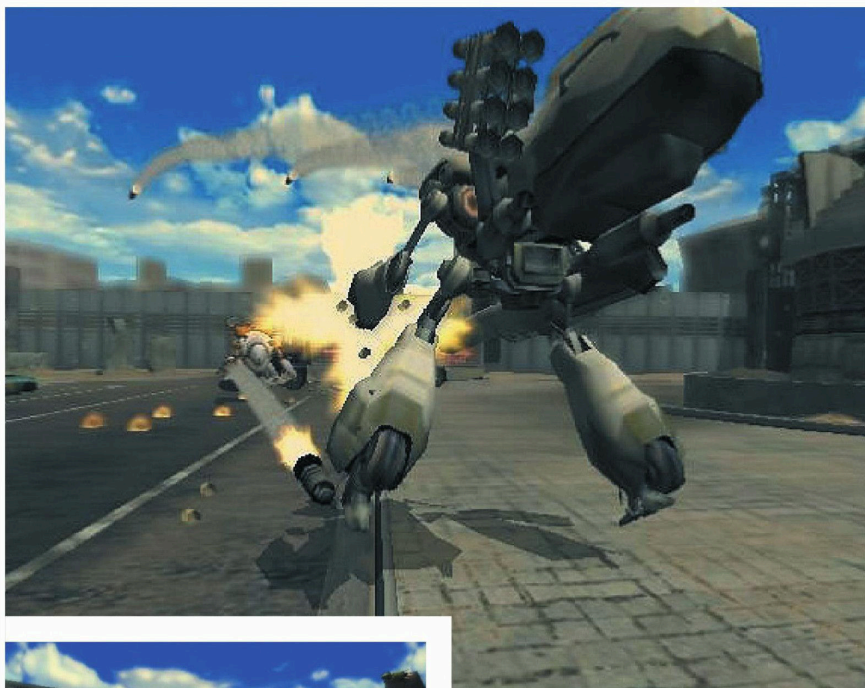
Sistema: Xbox - Produttore: Genki - Sviluppatore: Phantagram Interactive - Versione: Europea

Non avrà ancora un gioco di calcio di grande livello, ma il parco titoli della console Microsoft non può dirsi certo privo di prodotti dedicati a chi ama i mech. Così, dopo un **Mech Assault** già pronto per Xbox Live e uno **Steel Battalion** già pronto a ridurre drasticamente gli spazi abitabili a causa del suo titanico controller, ecco un altro inno alla devastazione robotica per la console nero/verde.

Nella Tokyo del futuro impazza l'ennesimo sport iper-violento: il combattimento a bordo di piccoli robot chiamati Scoobee (o SV). I partecipanti a questa disciplina (i Wire Head), affiancati da intelligenze artificiali dette CHIP, si danno battaglia in tre arene, ricavate in quartieri devastati della città vecchia. Ma attenzione: se leggendo quanto sopra avete immaginato il classico scenario post-apocalittico dickiano, popolato da personaggi tetri e tormentati, siete completamente fuori strada. I Wire Head sono ragazzini dal look trendy e/o demenziale, i lunghi dialoghi tra gli stessi e il protagonista pullulano di cuoricini e stelline, e i CHIP hanno volti di animali domestici (gattini, coniglietti *and so on*). Ma le sorprese non finiscono qui. Conferita un'identità al proprio alter ego (e vinta la tentazione di infarcire il nick di emoticon), si scopre che il menu principale è in tutto e per tutto simile a quello di **Gran Turismo**. Come nel prodotto Polyphony, infatti, ci troviamo dinanzi ad una mappa cittadina dalla quale si può accedere alle tre concessionarie di Scoobee, al negozio di componenti usati e a quello di update, all'area scontri e al proprio "garage".

L'allestimento degli SV costituisce, come era lecito attendersi, uno degli aspetti principali di **Phantom Crash**. Il credito inizialmente a disposizione permette di acquistare un modello già pronto, cercare qualche offerta interessante di seconda mano, oppure noleggiare un mech per una singola battaglia. Ovviamente il divertimento vero e proprio risiede nella customizzazione dell'SV, opera che va svolta investendo in maniera oculata i soldi vinti nell'arena. I pezzi di ricambio, si tratti di un nuovo lanciamissili da spalla o di un carapace più robusto, devono essere infatti compatibili con il tipo di Scoobee adoperato e non possono superare, complessivamente, determinati limiti di peso.

Gli incontri di Rumbling avvengono in tre arene cittadine, nelle quali, con il trascorrere dei giorni di gara (altro "omaggio" a **Gran Turismo**) si alternano diverse tipologie di competizioni: diurne o notturne, riservate a determinate classi o a specifici modelli di SV, ad ingresso gratuito o che richiedono il versamento di una "tassa" di iscrizione. Scelta la competizione e il punto di ingresso nell'arena, ci si ritrova catapultati nel cuore dell'azione. Il controllo del mech è molto intuitivo: bastano pochi minuti per assimilare l'utilizzo delle armi (due per le braccia e due da spalla), del salto e del dispositivo di camuffamento ottico (in stile *Predator*). Considerata la velocità media degli SV e il ritmo sostenuto delle battaglie, il gameplay finisce con l'essere non troppo dissimile da quello del deathmatch di un qualsiasi sparattuto in soggettiva. La differenza, però, va cercata nel fatto che nelle battaglie di **Phantom Crash** non si deve raggiungere necessariamente un determinato numero di *frag*. Il giocatore riceve infatti un compenso pecuniario in proporzione al numero di mech avversari eliminati e alla durata della sua permanenza nell'arena, ma è libero di abbandonare lo scontro in qualsiasi momento. Qualora ci si ritrovi a corto di munizioni, senza un arto metallico o con una percentuale di danni subiti piuttosto alta, è possibile raggiungere il gate d'uscita e passare alla cassa (dal premio partita verranno detratte le eventuali spese per le riparazioni). Se invece si riesce a sopravvivere sufficientemente a lungo, scenderà in campo una sorta di boss, da ridurre in rottami fumanti per ricevere un consistente bonus monetario.



Per una corretta valutazione dell'impianto grafico del titolo Genki è necessario operare dei distinguo. Se, infatti, replay e visuali esterne permettono di apprezzare la buona fattura dei mech, dettagliati e animati in modo assolutamente verosimile, gli scenari sono fin troppo spogli e simili tra loro. Una maggiore differenziazione delle arene (tutto un susseguirsi di carcasse d'auto, strade polverose e palazzi sventrati), avrebbe senz'altro giovato al titolo Phantagram, contribuendo almeno in parte a colmare la sua principale lacuna: la ripetitività. Per quanto l'upgrade del mech e l'acquisto di nuovi SV siano un fattore sufficiente per spingere gli appassionati a proseguire nel gioco, la presenza di soli tre campi di battaglia, peraltro dall'identica ambientazione, non tarda a destare un senso di noia in chi impugna il pad.

A suo modo originale nella struttura e valido nella realizzazione tecnica, **Phantom Crash** trova pertanto il suo tallone di Achille nella scarsa varietà di situazioni ludiche offerte. L'opera di Phantagram Interactive, ad ogni modo, rimane un titolo non privo di un certo interesse per chi nutre una particolare passione per l'elaborazione dei mech. O per chi, in **Gran Turismo**, lamentava l'assenza di un rivenditore di mitragliatrici pesanti da 12.7mm...



La personalizzazione dello Scoobee si estende alla scelta dei colori e degli sticker con i quali impreziosire la scocca.



Nello store musicale è possibile "acquistare" i brani di numerosi gruppi nipponici emergenti (si va dalla dance sperimentale al fusion, passando per una cyber idol), per poi ascoltarli a bordo dell'SV.

voto: 6 su 10

Panzer Dragoon Orta

recensione

Sistema: Xbox Produttore: Sega Sviluppatore: Smilebit Versione: Giapponese

Panzer Dragoon Orta nasce senza troppe ambizioni evoluzionistiche. Nei 18 mesi di sviluppo che ne hanno preceduto la commercializzazione, Smilebit ha diligentemente recuperato gli ingredienti miscelati da Team Andromeda fra il 1995 e il 1998, riproponendoli nel XXI secolo sotto una veste grafica prevedibilmente rinvigorita. Il risultato è un "nuovo" Panzer Dragoon piuttosto che un'evoluzione della serie, ispersito da alcune novità (in particolare le funzioni di metamorfosi e di accelerazione/rallentamento del moto), ma fedele per impostazione generale a quanto già visto su Saturn. Seppur mitigata dalle meraviglie grafiche prodotte dal sistema Microsoft, la sensazione di *déjà vu* illumina gli anfratti della memoria mentre ci si lascia traghettare lungo i 10 livelli di gioco, curandosi di abbattere dalla sella del proprio dragone le insidie provenienti dai quattro punti cardinali. Ma assieme al *déjà vu* si ridesta anche il piacere sopito dello sparattutto vecchio stile, quello che richiede dedizione e metodo, riflessi e memoria, elargendo dosi di ludogodimento in quantità direttamente proporzionale al grado di destrezza sviluppato. Se una prima partita a livello Easy può offrire giusto due ore di piacevole azione bellica sparpazzati sul divano, avventurarsi lungo i binari del titolo Smilebit al livello Normal (o peggio ancora all'Hard) impone un drastico mutamento di assetto, sia mentale (col terzo occhio puntato verso la prossima ondata nemica) che fisico (con la schiena ricurva sul controller). È in queste condizioni che le novità introdotte in PDO esercitano un peso rilevante sulla meccanica di gioco. Le tre mutazioni del proprio dragone, inescabibili liberamente e ciclicamente con la semplice pressione di un tasto, diventano un imprescindibile strumento tattico alla luce della sincopata alternanza di situazioni di gioco che ne strillano l'impiego. Ad ogni forma draconiana sono infatti associate specifiche caratteristiche in termini di potenza di fuoco, resistenza e velocità di manovra, a loro volta più o meno adatte a negoziare particolari insidie. La forma denominata Base Wing offre una buona mobilità, una discreta potenza di fuoco, ma permette anche di agganciare il maggior numero di bersagli. L'Heavy Wing è lenta, sprovvista delle funzioni di accelerazione e frenata, e capace di agganciare un numero ridotto di bersagli, ma i suoi attacchi sono i più possenti. Il Glide Wing, piccolo, agile e corazzato, è sprovvisto di una funzione di lock-on e di relativi missili energetici, ma il suo ampio reticolo di mira, unito alla rapidità del fuoco primario, permette di disperdere in un istante nugoli di missili o quant'altro gli venga scagliato contro. Una volta individuata e assimilata l'intima relazione che lega ogni forma alle varie situazioni di gioco proposte, i livelli di PDO diventano teatro di continue trasformazioni: Heavy Wing per far fuori l'incrociatore davanti a noi, quindi Base Wing per annientare lo stormo di caccia a sinistra, e subito Glide Wing per soffocare la pioggia di missili in arrivo da destra, e così via. Con l'aumentare del livello di difficoltà affiora la consapevolezza di un'attenta (e talvolta sadica) predisposizione degli eventi, che traduce la natura on-rail di PDO da potenziale limite della meccanica di gioco in suo imprescindibile fondamento. Analogamente, il respiro breve delle azioni di sprint e frenata non va visto né come un limite né come un tentativo fallito di deragliare dal *tapis roulant*. Si tratta, invece, di un ulteriore, nuovo ingranaggio da mantenere in sincrono con l'azione, accelerando e rallentando per farnie combaciare i denti con gli altri elementi della macchina ludica. Ma piuttosto che durante l'attraversamento dei livelli, l'opera di arricchimento della frenata/accelerazione si manifesta splendidamente durante la negoziazione dei (possenti) boss, allorchando è necessario schivare gli attacchi o colpire i punti sensibili



affiancandoli o sorpassandoli in istanti precisi. In questi momenti PDO acquista una dinamicità che non ti aspetti da un gioco on-rail.

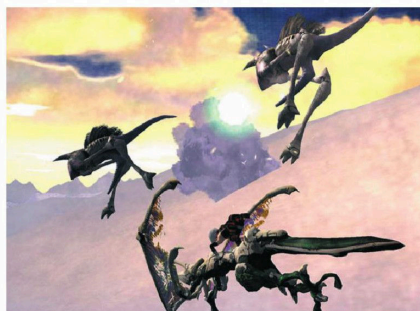
Come si è detto in apertura, affrontare PDO ad un livello di difficoltà discretamente elevato è presupposto indispensabile per apprezzarne le indubbie qualità, ma c'è da chiedersi in quanti siano disposti a pagarne il prezzo in termini di frustrazione. La disponibilità di una sola vita, unita alla latitanza di un sistema di rigenerazione energetica nell'ambito di ciascun livello, può indisporre chi non gode della pazienza necessaria a sopportare lunghi periodi di studio fatti di capitolazioni e ripartenze. Non solo. Sopravvivere ad una tremenda battaglia aerea per giungere al boss con due gocce di vita, e poi scoprire che quel boss (per quanto ostico) non è di fatto l'ultimo, può abbattere il morale al punto da dirottare verso l'Easy Mode. E nell'Easy Mode c'è solo la superficie di PDO. Ma anche per chi si dimostra sufficientemente insistente, arrivando a maturare pieno controllo sugli eventi, esiste un inconveniente: la barra energetica dei boss finali si consuma con una lentezza snervante. Se da un lato la rinnovata ostilità dei bestioni è certamente accettabile, dall'altro c'è da chiedersi se sia legittimo imporre a chi ha già elaborato efficaci strategie di combattimento, annose reiterazioni delle medesime. Esito di questa opinabile impostazione è non solo una pretenziosa diluizione del tempo di gioco, ma anche un sensibile abbattimento di quella "sensazione di potenza" che un giocatore esperto meriterebbe di provare.

In definitiva, PDO riesce nel suo intento di ripristinare la serie nell'era moderna. Ne conserva lo stile, tanto ludico quanto artistico. Ne ispessisce i meccanismi, senza comprometterne l'equilibrio originario. Ne amplifica l'impatto visivo, da sempre il pezzo forte della saga. Magari non potrà dirsi innovativo, ma non è questo l'obiettivo di un sequel. Indubbiamente uno dei migliori frutti mai prodotti negli ultimi anni dall'arido orticello del genere.

voto: 8 su 10



Sebbene il genere di appartenenza non glielo imponga, PDO tenta di narrare una storia attraverso diverse sequenze di intermezzo, ma lo fa con scarsa convinzione risultando in un trasporto emotivo prossimo allo zero.



Prevedibilmente, l'impatto cosmetico di Panzer Dragoon Orta è da distacco retinico. Meno prevedibilmente, quello sonoro delude con temi musicali che vanno dall'insipido al fastidioso.

Outerworlds

di marcellocangialosi

Chronicles [ow]

The Legend of Zelda: l'Epica e la Fiaba

Nel 1987 viene pubblicato per NES *The Legend of Zelda*. E nel mondo dei videogiochi nasce un nuovo genere. Ma non è, banalmente, l'action RPG: è un nuovo modo di narrare, a metà fra epica e fiaba. Questo mese esploriamo una delle più importanti saghe di videogiochi della storia, una delle opere che hanno maggiormente inondato i giocatori di idee nuove e illuminato gli sviluppatori poco originali. Benvenuti nella terra di Hyrule...

The Legend of Zelda / Adventure of Link [NES / 1987/1988]

Comprendere l'impatto del primo *The Legend of Zelda* sulla mente del videogiocatore medio degli anni '80 richiede un potente sforzo di memoria. Innanzitutto, il genere: **TLoZ** era un action-RPG. Niente statistiche, niente combattimenti a turni, una possibilità di personalizzazione dell'equipaggiamento ridotta all'osso e un impianto narrativo meno invadente rispetto ai tradizionali giochi di ruolo. Oltre questo, **TLoZ** fu il primo gioco di Shigeru Miyamoto a concedere una quasi totale libertà di movimento. Lo scrolling orizzontale tipico di *Super Mario Bros.* venne coraggiosamente sostituito da una visuale a volo d'uccello che permetteva di scorrazzare per lo schermo a 360°. La quantità di azioni eseguibili e la commissione di combattimenti, puzzle e dialoghi, rendevano in ogni caso **TLoZ** uno dei giochi meno intuitivi usciti fino a quel periodo. L'avventura iniziava in sordina, con una trama che sembrava ispirarsi

ad una fiaba: il protagonista, un ragazzo dai tratti elfici chiamato Link, doveva liberare una principessa, Zelda, tenuta prigioniera da un essere demoniaco, Gannon (ribattezzato Ganon nei successivi episodi), recuperando gli otto pezzi della Triforce, una sorta di potentissimo artefatto magico. La trama era una geometrica illustrazione della più tipica struttura delle fiabe: un eroe, una ragazza, un malvagio rapitore. Ma fu grazie a questa cristallina semplicità che **TLoZ** cominciò a rivelare il proprio fascino. Le terre da esplorare, i tesori da scoprire e i dungeon in cui tuffarsi creavano infatti un'atmosfera epica: tanto più l'avventura si distendeva di fronte al giocatore, mostrandosi piena di segreti da scoprire, maggiore era il coinvolgimento innescato. E *The Legend of Zelda* non tradì le aspettative, vendendo sei milioni e mezzo di copie.

Il secondo episodio, probabilmente il più debole dell'intera serie, segnò sorprendentemente un parziale cambio di rotta. Influenzati

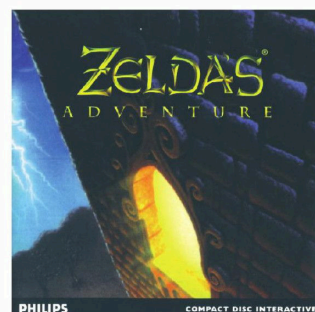
dal successo sempre maggiore di RPG come *Final Fantasy*, gli sviluppatori optarono infatti per un impianto di gioco più classico. E *Adventure of Link* prese la forma di un *The Legend of Zelda* apparentemente realizzato da Square piuttosto che da Nintendo. La visuale a volo d'uccello, ancora utilizzata nella mappa, venne sostituita da un'inquadratura laterale durante i combattimenti. Questi ultimi, come in ogni RPG classico, erano fonte di punti esperienza da spendere per potenziare le caratteristiche di Link. Dal punto di vista narrativo le novità non furono invece altrettanto evidenti. La storia si rivelò una semplice variazione sul tema, con solo alcuni nuovi personaggi e nuovi elementi. Le modifiche alla struttura di gioco appesantirono invece il miracoloso equilibrio creato dal primo episodio. I seguaci del verbo hyruliano dovettero così attendere quattro anni, quando arrivò il capolavoro che avrebbe riportato la serie di *Zelda* nell'Olimpo. Un vero legame con il passato...



Fra gli altri meriti, *Ocarina of Time* è stato il gioco ad adottare un sistema di lock-on dei nemici e il salto automatico, risolvendo alcune problematiche legate all'interazione con ambienti tridimensionali.



All'uscita di *The Legend of Zelda*, alcune associazioni ebraiche protestarono perché l'ultimo dungeon del gioco aveva la forma di una svastica. In realtà non c'era nessun riferimento al nazismo, visto che la svastica è un simbolo propiziatorio di antichissima origine.



Altri tre giochi si sono fregiati del titolo "Zelda" in copertina. Si tratta di tre titoli poco degni di considerazione usciti per lo sfortunato CD-I. *Zelda's Adventure* (vedi cover) era caratterizzato da una giocabilità ridicola e da una realizzazione tecnica mediocre.

A Link to the Past / Four Swords [SNES/GBA / 1992/2002]

A Link to the Past andò oltre il suo ruolo di killer application per SNES: non solo permise alla saga di *Zelda* di elevarsi allo status di classico, al pari di *Final Fantasy* e *Super Mario*, ma rappresentò anche una delle più alte vette mai raggiunte da un videogioco. La grafica inaugurò lo stile fumettoso poi ripreso in *The Wind Waker*, salutandolo nel contempo il ritorno

della visuale dall'alto. Tutto il resto fu un deciso ritorno al passato, sia in termini di filosofia di fondo che di meccanica. La storia, a grandi linee, era sempre la stessa: Link al salvataggio di Zelda rapita da Ganon. Il gameplay, da parte sua, era un'evoluzione del primo episodio. *A Link to the Past* era tutto ciò che per limiti tecnici *The Legend of Zelda* non era stato. Ma oltre ai soliti gadget e alle solite abilità, in questo episodio fu data a Link anche la possi-

bilità di viaggiare attraverso due dimensioni: il mondo della luce (che corrispondeva alla conosciuta Hyrule bucolica) e il mondo delle tenebre (una terra da incubo dominata da Ganon). Due piani strutturalmente simili che davano vita a un'incredibile varietà di situazioni e puzzle basati sull'alternanza tra le due dimensioni. I combattimenti, dal canto loro, tornavano all'impostazione in tempo reale, dopo la parentesi di *Adventure of Link*.

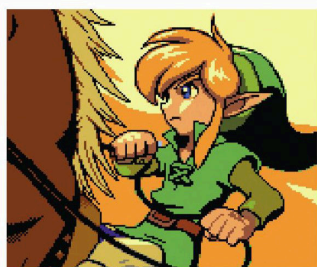
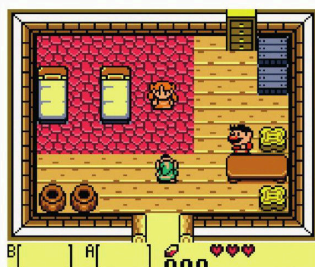
Link's Awakening / Oracle of Ages / Oracle of Season [GB/GBC / 1993/2001]

Tre sono i motivi che resero particolare *Link's Awakening*. Primo: tutti gli elementi che avevano reso grande *A Link to the Past* erano presenti al suo interno. Secondo: alcuni elementi anticiparono addirittura alcune delle più felici trovate di *Ocarina of Time* (basti citare la possibilità di imparare tre canzoni per l'Ocarina). Terzo: *Link's Awakening* si lasciò andare a un tono più ironico e leggero rispetto al passato. La storia narrata non si svolgeva ad

Hyrule, ma nell'isola di Koholint, verso cui Link si era diretto in cerca di nuove avventure. Il risultato fu uno dei migliori episodi zeldiani.

Gli altri due episodi di *Zelda* per il portatile colorato risalgono al 2001 e rappresentarono probabilmente il canto del cigno del vecchio GameBoy Color. I due titoli videro la luce nello stesso giorno ed erano, di fatto, collegati. Nonostante fossero stati sviluppati da Flagship, un team di sviluppo interno a Capcom, *Oracle of Ages* e *Oracle of Season* conservarono le consuete caratteristiche della serie.

I due godevano del medesimo stile grafico e raccontavano due storie parallele e piene di riferimenti incrociati, con personaggi e luoghi che si riproponevano in entrambi i titoli. Per la prima volta, inoltre, si ebbe una separazione abbastanza netta fra i due aspetti peculiari della serie *Zelda*: mentre *Oracle of Ages* era più incentrato sulla risoluzione dei puzzle, *Oracle of Season* si basava maggiormente sull'azione e sui combattimenti. Insomma, due giochi piccoli soltanto dal punto di vista del formato...



Ocarina of Time / Majora's Mask
[N64 | 1998/2000]

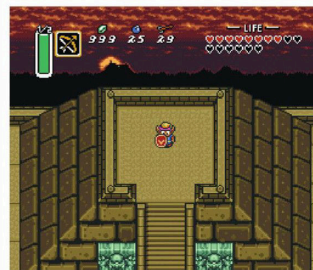
La storia di Zelda si conclude (per adesso) con quello che è stato definito da molti come il miglior gioco mai creato e con il suo contro-sequel. **Ocarina of Time** è stato sicuramente uno dei punti di svolta dell'intera industria dei videogiochi e, insieme a **Mario 64**, ha rappresentato il più convincente esempio delle potenzialità del tridimensionale. Tutto nel gioco è palpitante di vita, dai nemici ai villaggi, fino agli intricatissimi dungeon. Le caratteristiche migliori della serie Zelda tornano in veste tridimensionale, mentre altre nuove vengono aggiunte. I gadget "storici", come l'hookshot, le bombe o l'arco ricevono nuova linfa dalla struttura profondamente 3D dei dungeon, mentre l'idea dei passaggi dimensionali, già presente in **A Link to the Past**, viene ripresa e migliorata. Grazie all'ocarina, infatti, Link può

imparare una melodia che gli permette di viaggiare nel tempo, a sette anni di distanza. Così, mentre il mondo del Link bambino è ancora un luogo pacifico e relativamente sicuro (come la dimensione della luce di **AltTP**), il mondo del Link adulto è una Hyrule devastata e ormai succube di Ganon (come la dimensione delle tenebre su SNES). Il compito di Link, naturalmente, è anche stavolta quello di trovare la Triforce per liberare Zelda e salvare Hyrule. La trama è però più articolata, con tanto di colpi di scena. Ancora una volta **Zelda** si rivela più una fiaba da vivere che un gioco da esplorare.

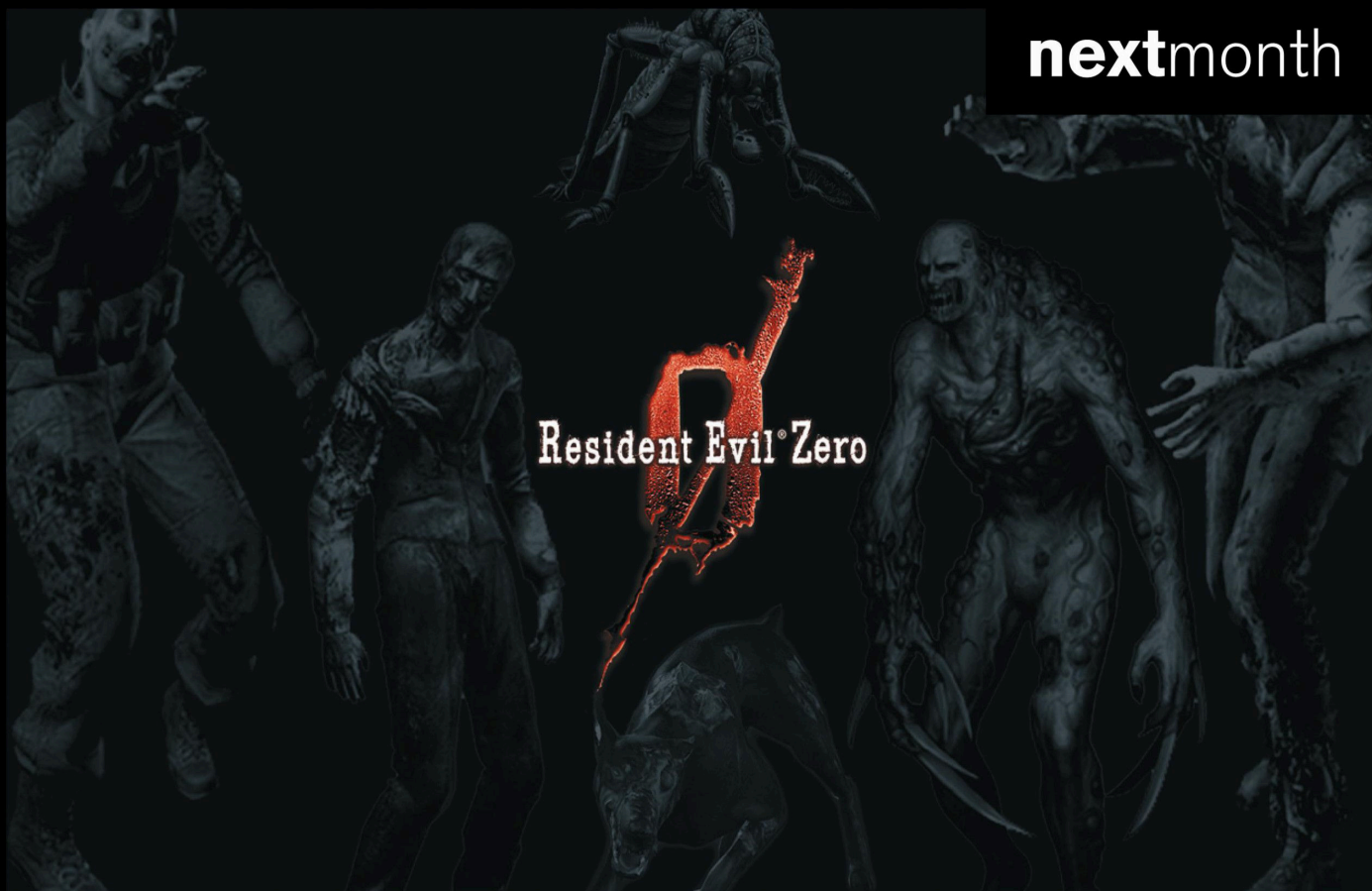
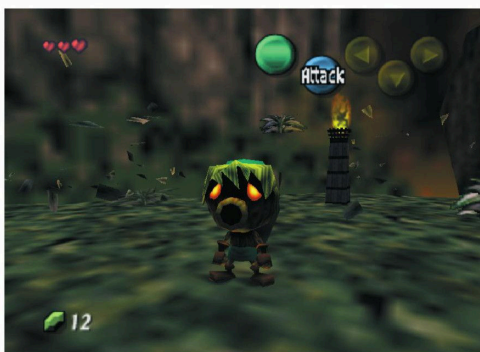
Il seguito, arrivato due anni più tardi, fece storcere il naso a molti, nonostante l'originale impostazione di gioco e la cosmesi potenziata dallo sfruttamento dell'Expansion Pak. Innanzitutto la storia: ancora una volta una trama dai contorni fiabeschi, ancora una volta un

mondo da salvare, ma stavolta niente principessa Zelda. E una struttura un po' più complessa. Link non si troverà ad Hyrule, ma in un mondo sull'orlo della distruzione, e per salvarlo dovrà letteralmente andare avanti e indietro nel tempo. Le novità rispetto al passato non sono poche: anche se la struttura di base è la stessa del precedente episodio, l'originale svolgimento della trama e il sistema delle maschere (che una volta indossate da Link gli permettono di acquisire nuove abilità e in alcuni casi anche nuovi aspetti) sono due caratteristiche che riescono comunque ad aggiungere qualcosa. Forse gli appassionati avrebbero preferito un salto di qualità simile a quello rappresentato da **Ocarina of Time**.

Forse da **Zelda** tutti si aspettano l'eccellenza, la fiaba e l'epica. Ma per l'eccellenza si sono dovuti attendere altri due anni. Fino ad oggi. Fino a **The Wind Waker**.

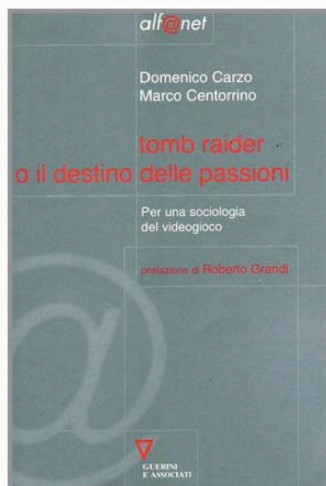


Le versioni di **A Link to the Past** per SNES e per GameBoy Advance sono sostanzialmente identiche, tranne che per la presenza di **Four Swords** nella cartuccia del portatile. Quest'ultimo consiste in un'avventura multiplayer per quattro giocatori, chiamati ad agire in collaborazione o in aperta ostilità.



nextmonth

Tomb Raider o il destino delle passioni



Scheda informativa

Autori: Domenico Carzo e Marco Centorino
 Editore: Guerini e Associati
 Lingua: Italiana
 Anno: 2002
 Pagine: 220
 Prezzo: € 17,00

[BIO]

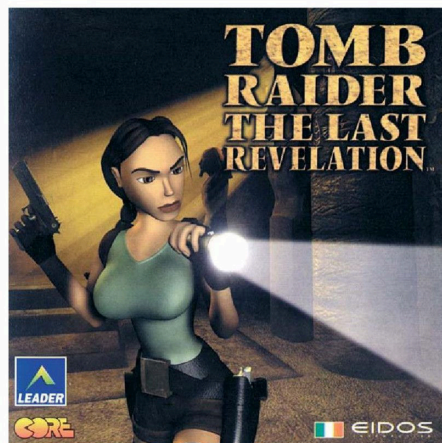
Domenico Carzo (1950) è docente di Sociologia della Comunicazione all'Università di Messina. Nel corso della sua carriera si è occupato soprattutto della sociologia del diritto e degli studi semiotici sulla cultura normativa.

Marco Centorino (1972) è assegnista di ricerca presso la cattedra di Sociologia della Comunicazione all'Università di Messina. I due hanno lavorato assieme anche nel libro *I media e la Polis*.

Ci sono infiniti modi di scrivere libri sui videogiochi. C'è l'approccio accademico, quello specialistico, quello psicologico, l'analisi dei contenuti, e così via. Il libro di Domenico Carzo e Marco Centorino è uno dei pochi esempi di saggi accademici sui videogiochi scritti con competenza.

Nonostante il titolo faccia esplicito riferimento a **Tomb Raider**, in realtà *Tomb Raider o il destino delle passioni* è un percorso nella storia dei videogiochi, piuttosto che un saggio su una singola opera. È il percorso di due studiosi che si avvicinano al mondo dei videogiochi con la volontà, innanzitutto, di capire. A questo proposito è bene precisare fin dall'inizio che l'intento del libro non è divulgativo in senso stretto: la lettura potrebbe risultare difficile a chi è digiuno in materia di teoria delle comunicazioni e sociologia. Chi invece ha una buona dimestichezza con queste tematiche non potrà che essere affascinato dalla panoramica proposta dai due autori. Nella prefazione, il libro viene definito "un'opera che affronta in maniera completa il proprio oggetto di analisi: il videogioco". Per fare ciò, Carzo e Centorino cominciano con le definizioni: il primo capitolo è dedicato al senso e alla funzione del gioco nella storia umana. Le basi teoriche di questa analisi sono abbastanza specialistiche, e riguardano soprattutto Goffman, con i suoi studi sulla vita come rappresentazione, e Callois, con le teorie sulla classificazione del gioco. Il secondo passo consiste nel passaggio da gioco a videogioco, ed è questa l'occasione anche per una breve storia dei videogames: uno sguardo da **Spacewar** a, per l'appunto, **Tomb Raider**. I primi due capitoli servono quindi per dare una base teorica ai tre che seguono. Ed è in questi ultimi che il linguaggio diventa meno specialistico e cominciano ad emergere le teorie più interessanti. Nel terzo capitolo, ad esempio, gli autori analizzano il fenomeno della pirateria come "gioco nel gioco", ovvero come una specie di continua dialettica fra pirati e software house che sfocia nell'equilibrio del mercato. Secondo i due "nel momento in cui le aziende decidessero di cessare qualsiasi politica di contrasto (reale o di facciata che sia) verrebbero sopraffatte. Se, al contrario, stabilissero di <<spingere>> in maniera eccessiva contro i pirati (...), romperebbero l'equilibrio, ma il danneggiamento dell'utente si ritorcerebbe nel loro confronti".

Il quarto capitolo è una sorta di rapporto sullo stato degli studi in materia di videogiochi. Vengono esposte le principali teorie degli studiosi, si ricapitola l'eterno dibattito sulla presunta pericolosità dei VG nei confronti dei bambini, e così via. Questo capitolo potrebbe apparire superfluo a chi già conosce e apprezza i videogiochi, se non altro perché il suo scopo è in un certo senso quello di "giustificare" la scelta di un oggetto di studio tradizionalmente visto di cattivo occhio dal mondo della cultura. L'ultima parte del libro, infine, è esplicitamente dedicata a **Tomb Raider**. Il capitolo, intitolato "Le regole e i valori di Lara", si propone però come un'analisi del contenuto e della struttura non soltanto del videogame Eidos, ma piuttosto del "genere" **Tomb Raider**. Genere che viene definito dagli autori "Categoria Lara Croft". Insieme al quarto episodio di **Tomb Raider** vengono così presi in esame i due videogames che, secondo Carzo e Centorino, hanno più punti in comune con lo stesso **Tomb Raider**, ovvero **Soul Reaver** e **Indiana Jones and the Infernal Machine**. I tre titoli vengono analizzati nei loro sviluppi



Secondo gli autori, *Tomb Raider* è espressione di "una delle mete dell'industria culturale: il raggiungimento della felicità individuale su questa terra". Chi l'avrebbe mai detto...

narrativi e nelle proprie strutture, secondo uno schema che riprende le famose funzioni di Propp (lo studioso russo che per primo analizzò i meccanismi base della narrazione) e le adatta al medium elettronico. Il risultato è sicuramente interessante: Carzo e Centorino, infatti, realizzano un'analisi qualitativa lucida e rigorosa che studia il videogioco come medium con un'identità forte e peculiare. Per i due autori il videogioco è una forma comunicativa, e non (soltanto) un sottoprodotto commerciale. Nessuno snobismo, quindi, ma neanche un panegirico del videogioco. Alcuni passaggi si ispirano infatti alla spietata visione dell'industria dell'intrattenimento baudrillardiana, secondo cui l'intrattenimento è anche, e soprattutto, intorpidimento della coscienza.

In definitiva, *Tomb Raider o il destino delle passioni* è un saggio interessante e, soprattutto, scritto con serietà (dispiace soltanto l'uso, lungo tutto il libro, della parola "console", con due l). Purtroppo bisogna anche constatare come non sia adatto a tutti. Ma, del resto, in Italia mancano dei seri volumi di approfondimento sui videogames, non certo quelli divulgativi.

“In realtà *Tomb Raider o il destino delle passioni* è un percorso nella storia dei videogiochi, piuttosto che un saggio su una singola opera”

Orchestral Game Concert



Scheda informativa
 Autore: Vari
 Editore: Warner Music Japan
 Anno: 1991
 Note: 1 CD - 16 (64:17) tracce

[BIO]

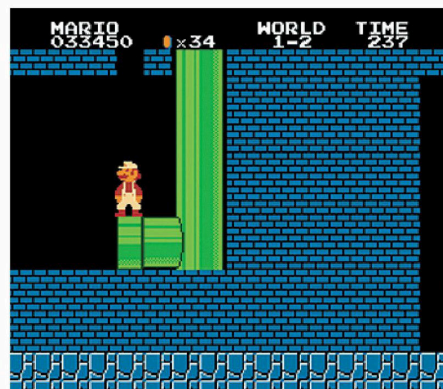
La principale arrangiatrice di *Orchestral Game Concert* è Yoko Kanno. Nata nel 1964 a Miyagi, Yoko Kanno ha iniziato a suonare il pianoforte a tre anni. Il suo debutto nell'industria discografica avviene nel 1987, quando entra a fare parte del gruppo Tetsu 100% come tastierista e compositrice. Nello stesso anno inizia a collaborare con Koel, componendo la colonna sonora della serie Nobunaga's Ambition. Il vero successo arriva però grazie agli anime: dalla colonna sonora di *Macross Plus*, a quella di *Escaflowne*, passando per *Cowboy Bebop*, il nome di Yoko Kanno è ormai diventato quasi una leggenda fra gli appassionati di animazione giapponese.



Un enorme limite affligge il sonoro dei videogiochi dell'era pre-32bit: la tecnologia. Prima dell'avvento del CD, infatti, le colonne sonore erano rinchiusi in una gabbia di silicio che non permetteva grandi slanci virtuosistici. Soltanto il passaggio da 16 a 32bit ha potuto segnare una reale evoluzione per il sonoro, forse anche più che per la grafica. Il dischetto argentato ha finalmente permesso l'utilizzo di qualsiasi strumento musicale e qualsiasi timbro, e da allora è stato tutto un proliferare di colonne sonore orchestrali. Ma prima? Come sarebbero state le colonne sonore dei videogames del passato se i compositori non avessero avuto limiti tecnici? Questo CD dà una risposta a questo dubbio. Nel 1991, in tempi non sospetti, Yoko Kanno, Koichi Sugiyama e altri compositori decisero di riarrangiare in chiave orchestrale alcune delle più famose colonne sonore di videogames. Il risultato è questo CD: sedici tracce che rileggono e reinterpretano temi storici, perlopiù appartenenti a RPG come

Dragon Quest e **Final Fantasy**, con la rilevante eccezione costituita da **Super Mario**. Il CD è il primo di una serie composta da altri quattro titoli (pubblicati al ritmo di uno ogni anno) ed è diventato una dei più ambiti pezzi da collezione fra i cultori delle colonne sonore da videogioco: basti dire che, sul sito d'aste online eBay, un esemplare è stato venduto per cifre superiori ai duecento dollari. Il motivo è chiaro anche ascoltando solo qualche traccia: *Orchestral Game Concert* è, in una sola parola, superbo. Le orchestrazioni hanno del miracoloso e riescono ad estrarre le caratteristiche migliori di ogni brano. Raramente, nel mondo dei videogiochi, un'orchestra era stata "sfruttata" con tanta maestria. La seconda traccia (*Adventurer's Inn III*, tratta da *Wizardry III*) inizia ad esempio con fiati che lentamente costruiscono una melodia. Da lì in poi, l'opera prosegue in crescendo, finché la melodia stessa esplode con l'inserirsi dei violini. Il tono si fa più roboante, quasi magniloquente, in *Minuet of the Palace*, da *Dragon Quest IV*, con un i violini che creano un clima da antica Europa. Tutto scorre liscio fino alla traccia che forse meglio di ogni altra descrive il senso dell'intero CD: *Super Mario Brothers*. Lo stile è più vicino alle big band anni '50 che all'originale; il ritmo segue un'andatura da swing, con improvvisate aperture a base di piatti, trombe e tamburi, per trasformarsi infine in una sorta di bizarro valzer. Questo brano, fra l'altro, non si basa soltanto sul tema principale del platform Nintendo, ma mescola quest'ultimo al tema dei dungeon, senza nessuna forzatura. Stesso tono jazz/bebop anche per il brano successivo, tratto da **Super Mario World**. E se tutto ciò non dovesse bastare a stendere i fan Nintendo, le due tracce successive completano l'opera: *Castle of Hyrule* e *Legend of Zelda's Theme*, entrambe tratte da **A Link to the Past**, sono così azzeccate da fare dimenticare immediatamente i brani originali. Le due tracce rimangono abbastanza fedeli al feel dei brani da cui sono tratte e, nonostante questo, riescono ad arricchirli grazie a degli arrangiamenti mai troppo invasivi. Il tema principale del gioco, soprattutto, racchiude in quattro minuti il senso dell'intera saga di Link.

Il punto di forza del CD, comunque, è lo spazio riservato alla più importante saga Square. I brani tratti da **Final Fantasy IV** sono, infatti, ben tre: *Red Wings*, *Theme of Love* ed *Ending*



La rilettura del tema di *Super Mario Bros* è così ben riuscita, con il suo stile a base di violini pizzicati e slanci da big band, da essere stata inserita tale e quale anche nel quarto volume di *Orchestral Game Concert*.

Theme. In tutti e tre la maestria di Nobuo Uematsu è esaltata dalla perfezione dell'esecuzione orchestrale, che si tratti dell'incedere marziale di *Red Wings* o della delicatezza di *Theme of Love*. *Ending Theme* merita invece una trattazione a parte. Lungo quasi sette minuti, questo brano è in realtà una suite che racchiude la melodia della world map e del tema principale, trasformandole in narrazione: probabilmente il miglior brano dell'intero disco.

In definitiva, *Orchestral Game Concert* è una delle migliori operazioni legate alle colonne sonore per videogames. L'unico difetto è dato dalla scarsa reperibilità ma, a parte questo, l'opera centra tutti gli obiettivi. I vecchi brani trovano nuova vita con l'ausilio dell'orchestra, mentre le citazioni dal mondo della musica classica sono delle piacevoli sorprese. Inoltre, per una volta, tutti i brani riescono a vivere di vita propria, senza essere limitati dallo stile tipico delle colonne sonore. Insomma, non uno splendido CD di musiche per videogames ma, semplicemente, uno splendido CD. E non è poco.

“Come sarebbero state le colonne sonore dei videogames del passato se i compositori non avessero avuto limiti tecnici?”

> Playvideo

Digital Video Domain

a cura di Sergio Cangialosi | Feedback: sergiocangialosi@libero.it

ERRATA CORRIGE

Il mese scorso, nello spazio **Movie news**, è stata erroneamente attribuita ad Alan Moore la paternità del comic book *Sin City* laddove l'autore è ovviamente Frank Miller. Si ringrazia Luca Boscolo per la segnalazione.

GO

(d., JAP 2001)

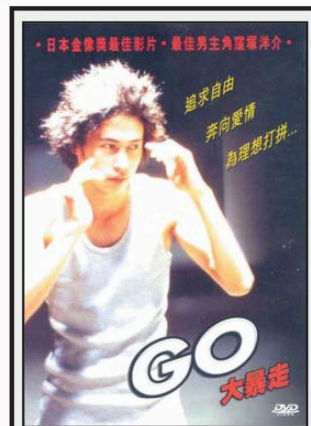
Razza, patria, nazione, unificazione, patriottismo, integrazione, compatrioti. Tutto ciò mi rende nervoso. Aggressione, discriminazione, esclusione, sangue, miscuglio, puro, unione. Mi presento: mi chiamo Sugihara. Sono nato in Giappone come un korean-japanese. Non credo di essere differente da chi mi circonda, ma loro mi chiamano: zainichi". Sugihara è uno "zainichi", ovvero uno straniero in terra natia. Nato da genitori nord coreani residenti in Giappone, il giovane protagonista è discriminato dalla gente non per il colore della sua pelle o per la sua fisionomia (del tutto simile a quella nipponica) ma, peggio ancora, per il suo sangue. In un paese in cui l'albero genealogico ha lo stesso valore sociale di un attestato di laurea, essere coreano può significare un grande ostacolo per l'integrazione sociale, soprattutto durante l'adolescenza. Il giovane protagonista ci racconta dei suoi ultimi tre anni e delle decisioni che ha preso per la sua missione rivoluzionaria. È una lotta dura e su più fronti quella della costruzione di una propria identità, essere accettato per quello che si è realmente. Da una parte c'è la scuola nord coreana che frequenta, ancora irrigidita sotto le ideologie ormai tramontate del marxismo. "Stupido" è il nomignolo affibbiatogli dai suoi compagni. Perché Sugihara fa di tutto per rompere le ridicole regole della scuola (al suo interno è vietato parlare il giapponese). Sul fronte familiare non va certo meglio. Il padre, ex campione di boxe, rimugna sulle scelte passate sfogandosi con lui a suon di cazzotti ad ogni sua bravata. È ormai troppo vecchio per dare una svolta alla propria vita ed è in tono beffardo che decide di cambiare la propria nazionalità in sud coreana per poter andare alle Hawaii ("il simbolo corrotto del capitalismo"). L'unica cosa che di buono ha fatto è stata quella di insegnare la boxe al figlio, dandogli così la possibilità di difendersi e, volendolo, di impedire a chiunque avvicinarsi alla

distanza di un braccio. E questo a Sugihara tornerà molto utile quando deciderà di lasciare il liceo coreano per quello giapponese. Lì bisogna lottare per essere rispettati, soprattutto se si è uno straniero. Ma questa, come ama ripetere il protagonista, è soprattutto una storia d'amore tra lui e Sakurai (la ragazza più carina della scuola). Lei però non sa "tutto" del suo ragazzo e lui tende a nascondere le sue origini per paura di perderla. Il nostro dovrà lottare contro tutti per poter essere accettato per quello che è: un ragazzo né coreano né giapponese ma, semplicemente, un ragazzo.

Traduzione filmica dell'omonimo romanzo di Kazuki Kaneshiro, egli stesso zainichi, *GO* mostra la sua carica dirompente e la sua energia vitale sin dalla scena iniziale in cui il protagonista si scatena a colpi di karate nei confronti dei suoi compagni di gioco, rei di averlo chiamato "zainichi". Il giovane è un personaggio positivo, lontano anni luce dal pessimismo cinematografico nostrano fatto di finti giovani (in realtà trentenni) chiusi a rimmuginare nelle quattro squalide pareti di una

stanza universitaria. Sugihara grida a squarciagola, picchia forte quando c'è da usare la violenza, è deciso a cambiare lo status quo con ogni mezzo necessario. Il regista traduce questa energia esemplarmente con l'uso di tecniche di montaggio (fast forward, still frame, salti temporali) o testuali (situazioni semicomiche e tocchi surrealistici), tutto condito da una colonna sonora che picchia come il martello sull'incudine. Nota di merito al giovane attore protagonista, sublime nel dar vita ad un personaggio così combattuto al suo interno come all'esterno. *GO* è un inno alla vita, una corsa asfissiante verso la conquista dei propri obiettivi. Sicuramente uno dei migliori film prodotti in Giappone durante la scorsa stagione cinematografica e un film che non deve mancare nelle videoteche degli appassionati di cinema.

Eccellente l'edizione Regione 3 della cinese IML. Pur priva di qualsiasi extra, si lascia rispettare per le sue qualità tecniche ottimali. Il video risulta nitido e pulito e la traccia audio in DTS dirompente quanto basta.



Scheda artistica:

Regia

Isao Yukisada

Sceneggiatura

Kazuki Kaneshiro, Kazuki Kinjo, Kankuro Kudo

Interpreti principali

Yosuke Kubozuka (Sugihara), Kou Shibasaki (Sakurai)

Prodotto da

Toei Company

Scheda tecnica

Formato schermo

1.85:1 anamorfico

Formati sonori

Jap (DTS 5.1),

Jap (DD 5.1)

Sottotitoli

Ing

Contenuti speciali

Nessuno

Supporto

DVD 9

Distribuito da

IML

Anno produzione

2002

Prezzo consigliato

\$15



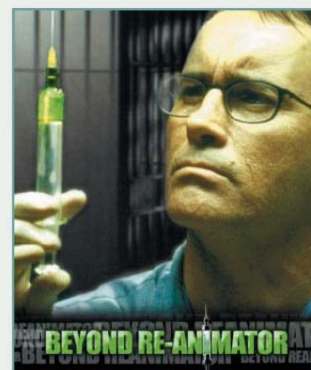
>>incoming

MOVIEnews

Lo scienziato più strampalato di tutti i tempi ritorna, per nostra fortuna, sugli schermi cinematografici per portarci altre dosi di sana pazzia. Di chi stiamo parlando? Ma di Herbert West ovviamente. Chi è Herbert West? Lo scienziato pazzo della serie horror più fracassona degli anni Ottanta. Protagonista del cult *Re-Animator* (1985) diretto da Stuart Gordon e del successivo *The Bride of Re-Animator* (1990) di Brian Yuzna, il nostro dottore dovrà cercare la soluzione finale per rianimare i tessuti morti anche dopo essere finito dietro le sbarre nell'ultimo capitolo intitolato *Beyond Re-Animator* (sempre di Yuzna). Quale luogo migliore per condurre i suoi esperimenti se non nel braccio della morte del carcere in cui è stato costretto dopo le sue passate

scorribande? Il trailer può essere "rianimato" sul sito www.filmmaxinternational.com.

Ambientato intorno al 1870 *The Last Samurai* narra del veterano della Guerra Civile americana Woodrow Algren (Tom Cruise), in trasferta giapponese per istruire l'esercito dell'imperatore Meiji nell'arte della guerra moderna. Arrivato in quella terra ancestrale, Algren scoprirà la reale natura del conflitto in corso: quella tra l'istituzione dell'impero, preludio all'era moderna, e lo sradicamento delle antiche tradizioni, rappresentate dai samurai ancora legati agli antichi codici d'onore. Pur affascinato dalla vita dei samurai, il nostro dovrà decidere da che parte schierarsi. Prodotto dalla Warner e dalla Cruise-Wagner Productions il film, e in uscita per fine anno, sarà diretto da Edward Zwick (*Glory*).

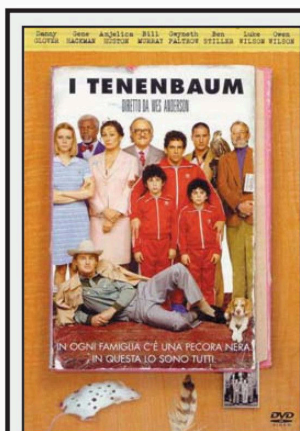


I Tenenbaum

(The Royal Tenenbaums, USA 2001)

Sono passati molti anni da quando Royal Tenenbaum, maldestro avvocato con il pallino delle scommesse clandestine, lasciò per motivi non ben precisati la sua famiglia per trasferirsi nel lussuoso Lindbergh Palace Hotel. Da allora è stata la moglie a portare avanti l'educazione dei loro tre figli: Chas, Richie e Margot. Premessa: si badi che il sangue Tenenbaum ha quel tocco di genialità che permette ad ognuno dei componenti della famiglia di contraddistinguersi con successo sin dalla tenera età. Chas mastica numeri della finanza come fossero noccioline. Non ancora arrivato all'età di dieci anni, il suo nome è conosciuto nel settore immobiliare quando comincia a farsi strada anche nella finanza internazionale. Richie, oltre ad avere la passione per la pittura, come testimoniano gli affreschi della sua stanza, è un pluripremiato giocatore di tennis. Margot, che a dire il vero è stata adottata, ha anche lei un talento: è una commediografa di successo. Sono insomma tre piccoli geni pronti a cambiare il mondo. A vegliare su di loro, la madre Etheline, anche lei dotata di quel non so che di speciale: oltre ad essere un'acclamata archeologa, è autrice del best seller *Family of Geniuses* (ovvero il manuale sull'educazione dei bambini prodigio). I bambini, ora diventati adulti, hanno mal portato il peso della loro diversità struggendosi per le occasioni mancate o in conseguenza di drammatici eventi. Oggi Chas, dopo aver perso la moglie in un incidente aereo, è rimasto solo con i due figli e una cane. Vive in continua paranoia che riversa anche sui figli iperprotetti. Margot cade in depressione e dopo aver fatto il giro del mondo e aver provato mille esperienze, tra droghe e amori non proprio consueti, ritorna in città sprovvista di un dito (?) per sposare un uomo di cui non è innamorata. Richie dopo essersi ritirato volontariamente dal mondo del tennis, all'indomani dell'incredibile partita contro il tennista indiano Gandhi, decide di viaggiare per i mari di mezzo mondo per dimenticare un amore impossibile (quello per Margot). La famiglia prima unita, ora è allo sbando disseminata per il mondo. Ma sarà la presunta malattia terminale del mancato padre a riunire tutti sotto il tetto di casa Tenenbaum. Riuscirà Royal a riconquistare la fiducia dei suoi cari e a recuperare il tempo perduto?

Dopo i da noi semiconosciuti *Rushmore* (1998) e *Bottle Rocket* (1996), il regista americano Wes Anderson continua con la collaborazione dei fratelli-attori Wilson (Owen è anche sceneggiatore) nella creazione di un microcosmo abitato da "eterni bambini", in conflitto con il mondo che li circonda e decisi a cambiarlo secondo le proprie



Scheda artistica:

Regia

Wes Anderson

Sceneggiatura

Wes Anderson, Owen Wilson

Interpreti principali

Owen Wilson (Elijah Cash), Gene Hackman (Royal O'Reilly Tenenbaum), Anjelica Huston (Dr. Etheline Tenenbaum), Ben Stiller (Chas Tenenbaum), Gwyneth Paltrow (Margot Tenenbaum)

Prodotto da

American Empirical, Touchstone Pictures

Scheda tecnica

Formato schermo

2.35:1 anamorfico

Formati sonori

Ita (DD 5.1),

Ing (DD 5.1),

Fra (DD 5.1)

Sottotitoli Ita, Ing, Dan, Fin, Fra, Ola

Contenuti speciali

Interviste, backstage, puntata di "The Peter Bradley Show"

Supporto

2 x DVD 9

Distribuito da

Buena Vista Italia

Anno produzione

2002

Prezzo consigliato

€22

stravaganti regole. Le interpretazioni degli attori sono superlative, ad incominciare da quella simpatica canaglia di Gene Hackman nel ruolo di Royal, per finire con una stupenda e fragile Paltrow.

La Buena Vista pubblica una edizione su due DVD dalle eccellenti caratteristiche audio/video e da una pleiade di contenuti extra. Tra questi si segnala la puntata del *The Peter Bradley Show* in cui il famoso conduttore americano se la tira con il nostro Costanzo per le domande più stupide mai fatte durante un'intervista.

dovrebbe far ancor più piacere sapere che la DreamWorks Home Video rilascerà, sempre nello stesso giorno, l'opera originale di Hideo Nakata. Molto probabilmente l'edizione di *Ringu* da parte DreamWorks potrà sostituire la pessima release della Tartan Video. Questa godrà infatti di un video acquisito direttamente dalla pellicola originale oltre che della traccia audio in DD 5.1 e dei sottotitoli in inglese. Buone nuove per i fan dello *Studio Ghibli*. Mentre in Italia è imminente la sostituzione, a causa di macroscopici errori nell'encoding video, dei DVD di *Kiki's Delivery Service* da parte della Buena Vista, il quindici di aprile usciranno negli States edizioni speciali su 2 DVD (probabili port di quelle giapponesi) di tre delle più famose opere di Miyazaki: *Kiki's Delivery Service*, *Laputa* e *Spirited Away*.

DVDnews

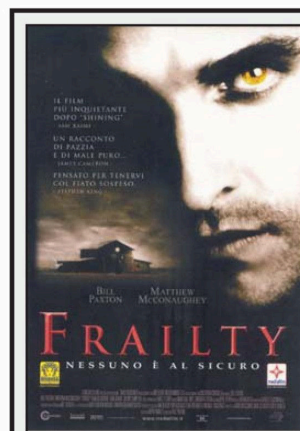
E' prevista per il quattoro di marzo l'uscita targata Regione 1 del DVD di *The Ring*, diretto da Gore Verbinski e prodotto dalla DreamWorks. Il fortunato remake (di imminente uscita sugli schermi italiani) dell'horror nipponico, dopo aver ottenuto ottimi incassi ed il plauso della critica negli States, sarà disponibile nelle due versioni wide e full screen, e con due tracce audio in DD 5.1 e DTS. Ideato dallo stesso regista, l'unico contenuto extra dell'edizione sarà rappresentato da un corto di 15 minuti intitolato *"The Mystery of the Ring"*. Un alone misterioso aleggia intorno a questo speciale che dovrebbe, secondo l'autore, portare gli spettatori ancora più in profondità nella triste storia di Sadako preva selezione dell'opzione *Don't Watch This*. Ma ai puristi del cinema orientale

Frailty – nessuno è al sicuro

(Frailty, USA 2001)

È notte fonda quando negli uffici texani dell'FBI si presenta un uomo deciso a parlare esclusivamente con Wesley Doyle, l'investigatore a capo dell'indagine sul serial killer "Mano di Dio". Fatto accomodare nell'ufficio, il giovane si presenta come Fenton Meiks e, a quanto pare, ritiene di avere importanti informazioni da fornire sul caso. Meiks taglia corto e dice di conoscere l'identità del serial killer che da anni miete vittime nello Stato del Texas: suo fratello minore Fenton. La comprensibile diffidenza dello sbirro viene pian piano diradata dal racconto sempre più drammatico del giovane. Quando lui ed il fratello erano ancora bambini, il padre, rimasto vedovo e convinto cristiano, li sveglia nel bel mezzo di una notte come tante. Parla a loro di un evento per lui molto importante. Di una missione affidatagli in sogno da un angelo di Dio: sulla terra, in mezzo a noi, vivono demoni dalle sembianze umane ed il nostro compito è quello di distruggerli uno ad uno. Non è per niente tiubante quando, alle più elementari domande dei bambini, risponde che sarà il Signore stesso a guidarli nella loro missione e a conferirgli le armi per combattere i demoni. La vita della famiglia Meiks, fino ad allora serena, prenderà una piega decisamente anomala quando il rossetto dietro casa comincerà a riempirsi di cadaveri di demoni (all'apparenza semplici massaie o vecchietti inoffensivi). Lista di nomi alla mano, dettata al padre in sogno dall'angelo, i nostri andranno per le assolate campagne texane a caccia di demoni. E non basterà lo scetticismo di Fenton, convinto della pazzia del padre, a fermare la catena degli omicidi della "Mano di Dio".

Opera prima dell'attore feticcio nonché alter ego di James Cameron, Bill Paxton, con una regia sobria e allo stesso tempo inquietante, rende partecipi gli spettatori della lucida carneficina messianica ad opera di una normale famiglia americana scopertasi apostolo del Signore. Paxton attore, nella parte del padre, interpreta con maestria un killer per "caso divino", lontano dalla figura del killer psicopatico/pervertito, contraddistinto da una tranquillità disarmante, da una candida e pacifica fermezza nel distruggere (non uccidere) i demoni,



Scheda artistica:

Regia

Bill Paxton

Sceneggiatura

Brent Hanley

Interpreti principali

Bill Paxton (il padre), Matthew McConaughey (Adam Meiks), Jeremy Sumpter (Adam giovane), Matthew O'Leary (Fenton Meiks)

Prodotto da

American Entertainment, Cinedelta

Scheda tecnica

Formato schermo

1.77:1 anamorfico

Formati sonori

Ita (DD 5.1),

Ing (2.0),

Sottotitoli

Ita

Contenuti speciali

Speciale backstage,

"Diario di scena"

Supporto

DVD 9

Distribuito da

Medusa Home Entertainment

Anno produzione

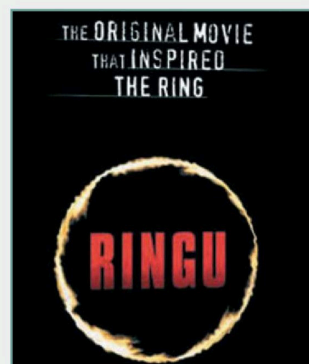
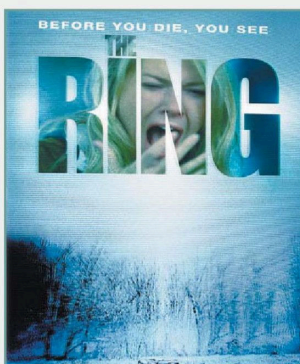
2003

Prezzo consigliato

Versione noleggio

spogliati ai suoi occhi di ogni peculiarità umana. Il Texas di Paxton mostra inquietudini e atrocità, nascoste tra le mura domestiche sotto un crocifisso imprescindibile, unica e sola via di salvezza e di verità. Fragile è il confine di ciò che hai nostri occhi può apparire come il Bene o il Male.

La versione qui visionata (destinata al noleggio) si contraddistingue per un ottimo encoding audio/video. L'edizione per la vendita, disponibile dal 19 di questo mese, probabilmente conterrà gli stessi extra dell'edizione Regione 1 ovvero: scene tagliate, diversi commenti audio e due speciali.



<> Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego cortese

feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Il fenomeno Pachinko: tra biglie, soldi e videogames

Con un giro d'affari che supera ampiamente i cento miliardi di Euro, fino a raddoppiare se si comprendono le pratiche illegali, il pachinko è la forma di divertimento più diffusa in Giappone. Una pratica che coinvolge quasi un quarto della popolazione nipponica, di cui almeno trenta milioni sono giocatori assidui. Persone capaci di allinearsi alle dieci del mattino nell'attesa che apra il loro parlor preferito (locale dove sono contenuti i pachinko), consci che con un pizzico di fortuna possono guadagnare in poche ore quanto ricaverrebbero in un'intera giornata di lavoro. Limitarsi a definire il pachinko "Flipper Giapponese" è piuttosto riduttivo. Si tratta di un fenomeno decisamente complesso, appartenente a quella serie di usanze nipponiche che risultano di difficile comprensione per gli occidentali. Anche se, curiosamente, il pachinko nasce proprio da un gioco americano...

Dal Corinto al Pachinko

È opinione comune legare la nascita del pachinko ad un gioco originario di Chicago chiamato Corinth Game, considerato il padre del flipper. Nato agli inizi del '900, il Corinth Game consisteva in una tavola di legno dove venivano realizzati alcuni fori, nei quali bisognava incastrare delle biglie lanciate dal basso verso l'alto mediante un pistone a molla (oppure un'asticella). Ad ostacolare il percorso della biglia metallica vi erano alcuni chiodi, la cui presenza ha dato origine al nome dell'evoluzione occidentale del gioco (pinball, da "pin" chiodo e "ball" sfera). Proposto in Giappone nel 1920 come variante di un gioco per bambini chiamato Gatchanko, privo di pistone e di punteggi associato ai buchi, il Corinth Game divenne rapidamente popolare tra gli adulti. Al fine di renderli più pratici da installare e consentire al giocatore una visione migliore del gioco, i tavoli furono portati dalla posizione originaria a quella verticale. Nacque così il Pachinko, la cui forma odierna si deve a Takeichi Masamura, ideatore dello schema di chiodi e buchi usato ancora oggi come riferimento nella produzione del gioco (Masamura Gauge). Come accade per altri prodotti giapponesi, il nome del gioco deriva da un termine onomatopelico (pachi-pachi), corrispondente al suono provocato dal cozzare di piccoli oggetti. Pachinko in giapponese significa inoltre fionda, similitudine probabilmente dovuta allo stantuffo

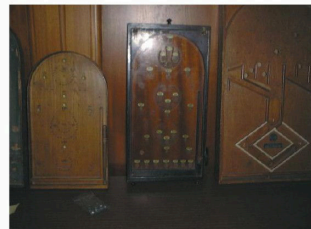
a molla dei primi modelli. Nonostante il primo parlor sia stato inaugurato ad Osaka, fu Nagoya a diventare la patria del Pachinko per merito dell'opera di Masamura. Nella città è ora presente un museo del Pachinko liberamente aperto al pubblico.

Il fascino della semplicità

È indubbio che una delle ragioni del successo del pachinko consista nella sua estrema immediatezza. Per giocare è sufficiente acquistare un set di palline per un minimo di 100 Yen ed inserirle nella macchina. Attraverso una manopola si decide la potenza con cui vengono sparate le biglie di metallo sulla sommità del tavolo verticale, e di conseguenza il punto d'inizio del loro percorso discendente attraverso la selva di chiodi che le conduce al fondo della macchina. Se si è fortunati, il loro tragitto si ferma in appositi fori che regalano altre palline con cui giocare, altrimenti vengono fagocitate dal pachinko fino al loro esaurimento. Il tutto avviene con estrema rapidità (una pallina lanciata al secondo), tanto che una manciata di biglie si esaurisce in pochi istanti. È questo il diabolico segreto del pachinko: si continua ad inserire biglie ad un ritmo frenetico nella speranza di azzeccare quante più volte possibile gli slot che consentono di riceverne altre in regalo. Un ciclo continuo che si interrompe quando si sono terminate le palline a propria disposizione, oppure



La Smart Ball è un'altra evoluzione del Corinth Game che ha preso piede in Giappone. Anche in questo caso si vincono omaggi quali gadget e dolci.



Alcuni esempi di Corinth Game d'inizio '900. Il gioco è tuttora diffuso tra i bambini giapponesi, la sua costruzione viene insegnata nelle scuole per abituare gli allievi al lavoro manuale.





quando se n'è accumulato un numero sufficiente da poterle scambiare con regali alla cassa. Il valore della propria vincita è calcolato mediante un'apposita bilancia.

Il modello con le ali

Nei suoi oltre ottant'anni di esistenza, il concetto originale del pachinko si è evoluto in tre diverse varianti, identificate con i nomi Hanemono, Deji-Pachi e Kenrimono. Il primo è il modello più vicino a quello originale, e di conseguenza il più semplice. Il suo nome deriva dalla forma degli slot vincenti, sulla cui sommità sono state applicate delle alette di plastica mobili che facilitano l'ingresso delle palline (Hanemono è traducibile come "modello con le ali"). L'apertura di queste alette avviene soddisfacendo determinate condizioni di gioco che variano a seconda della macchina. Nulla comunque di particolarmente complesso (di solito si tratta di un'attivazione a tempo ogni 10/15 secondi). Questo modello di pachinko è il più semplice da giocare ma anche quello che offre minori guadagni. Nell'Hanemono, l'inclinazione dei chiodi che guidano le sfere metalliche è un fattore determinante per la vittoria. In passato i proprietari dei parlor sfruttavano questa caratteristica per rendere determinate macchine più vincenti rispetto ad altre, in modo da dotare di maggiore attrattiva i nuovi esemplari se non addirittura interi locali, soprattutto se di nuova apertura. Esistevano veri e propri "dottori dei chiodi" assunti dai proprietari per aggiustare la percentuale di vincita delle macchine secondo le loro esigenze, lavoro che eseguivano solitamente di notte. I giocatori di pachinko più esperti sapevano riconoscere quali erano i tavoli che offrivano i maggiori guadagni, esame che effettuavano controllandoli uno ad uno con una lente di ingrandimento. Queste pratiche sono state



Come avviene per le slot machine in Occidente, i pachinko d'epoca sono oggetti da collezione tra gli appassionati.



rese obsolete dall'introduzione della tecnologia digitale nel 1980, anno in cui è stato commercializzato il primo Deji-Pachi.

Il pachinko dell'era digitale

Termine nato dalla contrazione delle parole "digital" e "pachinko" traslitterate in katakana, Deji-Pachi sta ad indicare tutti i modelli in cui la gestione del gioco avviene attraverso un computer. I Deji-Pachi si differenziano visivamente dagli altri modelli per la presenza di uno schermo al centro, realizzato con LED o LCD, impiegato per estendere le caratteristiche di gioco. La sua prima (e più frequente) applicazione è stata con le Fever Machine, una miscela tra pachinko e slot-machine. La sua caratteristica principale è la presenza nello schermo centrale di tre rulli sullo stile delle slot americane, che si attivano nel momento in cui le palline entrano in apposite fessure. Ottenendo determinate combinazioni numeriche (in genere 777) si attiva il Fever Mode, che permette di incrementare fortemente il proprio guadagno. Il monitor è inoltre usato per riprodurre colorate animazioni che abbelliscono ulteriormente il già psichedelico look dei pachinko, aumentando il suo effetto ipnotico. In alcuni casi il Fever Mode può attivare veri e propri sottogiochi, quali labirinti stile Pac-man o sparattutto. La gestione elettronica del pachinko introdotta con i Deji-Pachi ha fortemente ridotto l'importanza dei chiodini, in quanto la capacità di elargire vincite viene regolata via software. Alla fine di ogni giornata lavorativa il gestore può verificare facilmente le statistiche delle proprie macchine e correggerne le caratteristiche in modo da aumentare popolarità ed introiti del proprio parlor. Un'ulteriore evoluzione di questa tecnologia si è avuta nel 1987, quando la Daikoku Denki ha introdotto il Daikoku Strategic Information System. Si tratta di un complesso network che collega

tutti i parlor affiliati all'azienda, permettendo di ottenere importanti informazioni circa i risultati ottenuti dai colleghi e di tastare il polso della propria attività in tempo reale. Più dati condivide l'abbonato e maggiori sono le informazioni che riceve in cambio. Oltre alle statistiche vengono inviate notizie riguardanti le novità del mercato ed avvertimenti circa i nuovi trucchi impiegati dai bari. Questi ultimi rappresentano uno dei due principali problemi causati dall'informatizzazione del gioco, che ha reso le macchine vulnerabili alle aggressioni elettroniche. Esiste un vero e proprio mercato sotterraneo di ageggi ideati per rendere i pachinko meno avari, acquistabili nei mercatini dell'elettronica giapponesi. Una seconda conseguenza negativa derivante dall'apparizione dei Deji-Pachi è la scomparsa di quella minima componente di destrezza che caratterizzava l'hana-monno. Ora non è più possibile capire ad occhio quale macchina è la più fortunata, fatto che ha portato i cultori del pachinko a preferire il sempre più raro modello classico, oltre che a generare una certa diffidenza tra gli utenti. Per ovviare ad un potenziale abbandono d'interesse da parte del pubblico nipponico, si è cercato di offrire una maggiore trasparenza dei metodi con cui vengono gestiti i parlor. La Daikoku Denki, ad esempio, ha integrato nel suo network un terminale chiamato Data Robo, tramite il quale la clientela può conoscere i dati di vincita dei pachinko installati nel locale.

Pachinko ad alto rischio

Ovvero il modello Kenrimono, una macchina pensata per gli scommettitori più accaniti. Il suo nome deriva dall'unione del termine "kenri" (diritto, privilegio) e "mono" (tipo), in quanto per vincere bisogna conoscere perfettamente i requisiti del tavolo di pachinko che si affronta ed il modo in cui si possono sfruttare a proprio



vantaggio. I Kenrimono sono altamente sconsigliati ai principianti, in quanto le possibilità di vincere sono mediamente una su trecento. Un rischio così elevato di sconfitta è però compensato da un jackpot considerevole che può superare le seimila biglie. I Kenrimono richiedono normalmente un forte investimento in palline, per questo motivo i giocatori si piazzano davanti al pachinko con secchi pieni di sfere metalliche nella speranza di sbancare la macchina.

Pachinko e Yakuza

Il forte giro di denaro contante associato al fenomeno del pachinko non poteva lasciare indifferente la mafia giapponese, i cui interessi, è noto, si estendono in buona parte sulle forme di intrattenimento nipponico. Le attività illecite legate al pachinko riguardano principalmente l'evasione fiscale (ancora presente nonostante i rigidi controlli da parte del governo attuati negli ultimi anni) e il gioco d'azzardo. Quest'ultimo rappresenta il grande segreto del pachinko, che tutti conoscono e nel contempo fingono di ignorare. Al pari dell'Italia, in Giappone il gioco d'azzardo è ufficialmente vietato. Di conseguenza le vincite ottenute con i pachinko non devono essere elargite in denaro, ma attraverso beni di consumo, oggetti che possono spaziare dalla stecca di sigarette all'elettrodomestico. In realtà convertire le proprie biglie in denaro è piuttosto elementare: raggiunta la cassa con la propria vaschetta di biglie, si chiede di scambiarle con il "premio speciale", un oggetto che cambia periodicamente, costituito ad esempio da chincaglieria di scarso valore. Ottenuto il regalo, si esce dal parlor e ci si reca nel retro del locale, dove si consegna ad uno yakuza, normalmente nascosto dietro uno sportello o una finestra, l'oggetto ottenuto in cambio di denaro (mediamente 2.5 yen per biglia). Se da una parte il governo giapponese non sembra interessato a contrastare efficacemente questo fenomeno, dall'altra si dimostra sempre attento a tenere sotto controllo l'ingordigia di gestori e produttori di pachinko. Ogni miglioramento che presenta palesi caratteristiche da gioco d'azzardo viene prontamente vietato. In pratica è in corso una vera e propria guerra tra innovazione e regolamentazione, soprattutto dopo la nascita dei più flessibili Deji-Pachi.

Un fenomeno a rischio

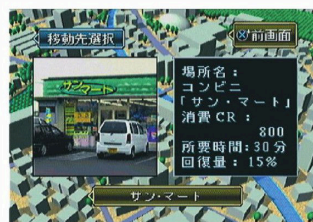
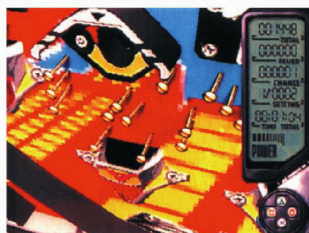
Nonostante siano tacitamente accettati dalla gente, i legami con la malavita, uniti all'ambiente triste e malsano che avevano finito per assumere i parlor, hanno iniziato a generare una certa disaffezione nei confronti dell'utenza comune. Tendenza che si è resa particolarmente pericolosa con l'arrivo di forme di intrattenimento più tecnologiche ed attraenti, quali i videogiochi, la cui concorrenza ha seriamente allarmato le industrie legate al settore. Per frenare l'emorragia di pubblico si è cercato di rinnovare l'aspetto dei parlor, trasformandoli da ricettacolo di disoccupati in cerca di fortuna a luoghi di divertimento di massa. I locali sono stati resi più puliti ed accoglienti, la tipica e tedante marcatina musicale che veniva diffusa al loro interno è stata sostituita da brani di musica recente, ed infine sono stati offerti una serie di servizi aggiuntivi quali distribuzione di caffè o piccole televisioni a cristalli liquidi. Si è inoltre cercato di attirare nuove tipologie di utenza, ad esempio legando i pachinko a licenze di film o cartoni animati, oppure dedicando loro un attento studio circa la progettazione degli interni dei locali e la scelta dei premi offerti. Grande interesse è stato dimostrato nei confronti del pubblico femminile, generalmente poco avvezzo a questo passatempo. Al fine di attrarre la sua attenzione, diverse sale di pachinko hanno realizzato aree appositamente pensate per le donne, in cui gli omaggi sono costituiti da capi di abbigliamento firmati o altri prodotti a loro particolarmente graditi. Alcuni parlor si sono addirittura dotati di frigoriferi, così da consentire alle casalinghe di ritorno dalla spesa di depositare le loro compere. In questi ultimi anni il vero alleato del pachinko è stato però la recessione. La crisi dell'economia giapponese sta incrementando il numero di persone in cerca del classico "colpo di fortuna" in grado di cambiarle la vita, il target ideale per il mercato del flipper giapponese.

Dalla Corea con amore

Come abbiamo già avuto modo di accennare, Nagoya è considerata la capitale del pachinko. Sono infatti oltre duecento le case produttrici che hanno sede in questa città giapponese, situata a metà strada tra Tokyo e Osaka. Le firme più significative tra esse sono la Sankyo e la Daikoku Denki, quest'ultima proprietaria di



Pachinko Hanemono risalenti agli anni '60 e '70. Prima dell'avvento del digitale, i pachinko funzionavano interamente per gravità. L'elettricità veniva impiegata solo per alimentare il dispositivo d'illuminazione.



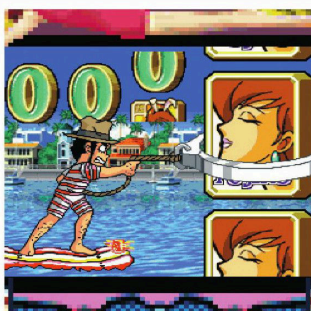
Hissatsu Pachinkostation V9 prodotto da Sunsoft per PSone è un tipico esempio di fusione tra pachinko e avventura grafica. La saga Hissatsu Pachinkostation si compone di oltre trenta titoli realizzati sia per PSone che per PS2.



Il frastuono provocato dai pachinko contenuti nei parlor si può percepire a grande distanza dal locale nonostante il rumore del traffico.



Per avere un'idea dell'estensione del fenomeno del pachinko in Giappone, basti pensare che attualmente sono installate oltre quattro milioni di macchine distribuite in 18.000 parlor. In tutto il territorio americano non vi sono più di 500.000 slot-machine.



I numerosi deji-pachi prodotti da Eiwa legati alla serie *Lupin III* sono stati convertiti per PSone e PC. Quello mostrato nelle immagini è *Heiwa parlor! Pro Fujiko Ni Omakase K* uscito per Windows nel 2001.



Le Fever Machine non vanno confuse con i pachi-suro, vere e proprie slot machine simili a quelle che si trovano in Europa.



Anche se può sembrare strano, i videogiochi basati sul pachinko sono stati realizzati anche per il mercato arcade. Nel caso di *Pachinko Sexy Reaction* di Sammy del '98, la fortuna del giocatore viene premiata con immagini sensuali.



un ampio showroom chiamato Virtual Zone, dove è solita presentare i nuovi modelli di pachinko. Con 700.000 macchine prodotte l'anno, è però una ditta con sede a Kiryu (90 km da Tokyo) a detenere la maggiore fetta del mercato dei pachinko (30%). Si tratta dell'Heiwa Corporation, un'impresa fondata nel 1949 da un giapponese di origine coreana di nome Kenichi Nakajima. L'estrazione coreana non è un evento raro tra gli operatori di pachinko: ben due terzi dei proprietari di ditte costruttrici e gestori di parlor hanno parenti in nel sud o nel nord della Corea, con la quale mantengono ancora stretti rapporti (la maggiore fonte di reddito degli immigrati nord coreani proviene dal pachinko). La restante parte degli addetti al settore è divisa tra cinesi e giapponesi. Con la digitalizzazione del pachinko diverse case di videogiochi (tra cui Konami e Sega) sono entrate nel mercato, sia nella produzione delle macchine che nella creazione delle sale. Nel contempo i produttori di pachinko si sono lanciati nel mercato dei videogiochi, concedendo la licenza d'impiego delle loro macchine più popolari alle software house.

I videogiochi pachinko

La produzione videoludica legata al pachinko è piuttosto consistente e comprende sia prodotti originali che repliche di modelli esistenti sul mercato. Generalmente questi giochi si limitano ad offrire collezioni di diversi tavoli, non di rado inseriti in parlor virtuali con tanto di clienti interattivi a cui si possono chiedere trucchi e consigli. I team di sviluppo più operosi estendono questo concetto creando giochi d'avventura, grafica o stile RPG, la cui progressione è legata ai risultati ottenuti con i pachinko. Le conversioni dei Deji-Pachi offrono inoltre la possibilità di rivedere le animazioni che accompagnano i Fever Mode. La maggior parte di questi giochi sono realizzati con una grafica bidimensionale colorata ma essenziale, in cui l'impiego di effetti speciali si limita allo zoom nello schermo centrale quando si attiva il Fever Mode. Tra le console di ultima generazione inizia a diffondersi l'uso dei poligoni, già sperimentato nei primi anni di vita di PlayStation, che consente di osservare l'azione di gioco da inquadrature insolite. Inutile dire che anche il migliore di questi titoli rimane comunque un prodotto apprezzabile solo da parte del pubblico nipponico, anche perché gli occidentali si sono sempre dimostrati poco interessati al pachinko, malgrado non sia meno interattivo delle nostre popolarissime slot machine.

Pachinko d'importazione

Il primo tentativo di esportare il pachinko in Occidente risale addirittura ai primi anni '70, quando la Nevada Gaming Control Board autorizzò la sperimentazione di questo insolito sistema d'intrattenimento giapponese. Le macchine di prova installate nei casinò dell'Union Plaza e del Circus Circus Hotel di Las Vegas non riscosero però il successo sperato, fallimento che scoraggiò fortemente i possibili importatori. Nel 2001 la Mikohn Gaming Corp e l'Anchor Gaming hanno provato a riproporre il pachinko tra i giochi d'azzardo offerti a Las Vegas, incoraggiati dalla spettacolarità dei nuovi modelli digitali. L'esperimento si è concluso con un'ennesima disfatta, da ricondurre a ragioni sia pratiche che psicologiche. Nei casinò le macchine d'azzardo come le slot servono per svuotare le tasche di monetine dei giocatori occasionali, quindi devono poter funzionare direttamente a soldi. Nel pachinko entrano ed escono biglie che poi devono essere convertite in denaro, fattore che oltre ad offrire una minore attrattiva costituisce un'ulteriore peso organizzativo per l'amministrazione del locale. Il pachinko, a parità di denaro speso, offre inoltre jackpot meno consistenti rispetto alle slot. Se con un flipper giapponese è necessario un investimento di 15/20 Euro in almeno tre ore di gioco per ricavare un migliaio di Euro dalla macchina, con le slot bastano 25 centesimi per ottenere un milione di dollari. Del resto il pachinko è stato concepito originariamente come una forma d'intrattenimento a lungo termine, dalle vincite limitate a prodotti di consumo: le sue caratteristiche "acquisitive" di gioco d'azzardo sono quindi meno spinte rispetto a sistemi più dedicati. Attualmente la diffusione del pachinko in Occidente sembra espandersi solo nella rete attraverso i casinò on-line, probabilmente perché la sua gestione virtuale è meno pesante rispetto a quella reale. I tavoli offerti lasciano però molto a desiderare, in quanto costituiscono semplici realizzazioni in linguaggio java. Alla fine degli anni '90 c'è stato anche un timido tentativo di distribuire il pachinko in Italia, approfittando della scia di successo di slot e videopoker. Anche nel nostro paese la tiepida accoglienza riservata al bizzarro flipper giapponese non ha ricompensato il coraggio dimostrato dagli importatori. A quanto pare, insomma, il pachinko è destinato a rimanere un fenomeno esclusivamente nipponico ancora per molto...



< Retrohistory

a cura di Fabrizio Pedrazzini | Feedback: brizio@sisinfo.it

Mattel Intellivision: la televisione intelligente/2

Il successo dell'Intellivision rese sempre più frenetica l'attività di sviluppo, sia a livello software che hardware, soprattutto per venire incontro alle richieste della dirigenza: ottimizzare la produzione per contenere i costi e, di conseguenza, guadagnare maggiormente. Per questo motivo iniziò lo sviluppo del Big Mac, nome in codice dell'Intellivision II, successore dell'originale Intellivision Master Component e completamente compatibile con esso. Il sistema venne totalmente rivisto sia esternamente che internamente, per rendere la macchina più moderna a livello di design e per introdurre varie migliorie richieste sia dagli utenti che dai tecnici dell'assistenza. L'Intellivision II si presentava molto più piccolo del predecessore ed utilizzava uno chassis in plastica grigia che lo rendeva decisamente più piacevole del predecessore. Tra le migliorie introdotte le più importanti erano indubbiamente l'utilizzo di un alimentatore esterno e di joystick scollegabili: il modello precedente aveva invece l'alimentatore incluso (che rendeva la macchina molto calda dopo solo un paio d'ore di accensione) e controller collegati direttamente alla scheda madre. Entrambi questi particolari furono introdotti soprattutto per rendere più veloce la sostituzione di queste componenti, che si erano rivelate la causa della maggior parte degli interventi di assistenza. Al sistema venne inoltre aggiunto un'uscita video che passava per la porta di espansione e che avrebbe permesso l'utilizzo di nuove periferiche. Sfortunatamente, il nuovo design introdusse anche caratteristiche negative: i nuovi controller, ad esempio, risultarono avere pulsanti molto più scomodi da usare. Fortunatamente potevano però essere sostituiti con i modelli proposti dalla concorrenza, alcuni dei quali, soprattutto quelli della Wico, si rivelarono notevolmente più affidabili degli originali.

Il problema maggiore dell'Inty II era comunque legato alle modifiche effettuate a livello di ROM, che portarono ad incompatibilità più o meno gravi con software sviluppato precedentemente all'uscita della macchina. Le incompatibilità riguardavano un numero limitato di cartucce ed erano a diversi livelli: quattro giochi, **Electric Company Word Fun** della Mattel, **Donkey Kong**, **Mouse Trap** e **Carnival** della Coleco, si rifiutavano di funzionare mentre in altri sporadici casi vi erano piccoli problemi a livello di riproduzione sonora (come in **Shark! Shark!** e **Space Spartans**) o di grafica. Ufficialmente la causa delle incompatibilità fu frutto dal caso, ma anni dopo, si scoprì che fu appositamente introdotta su richiesta della dirigenza, per impedire l'utilizzo di giochi prodotti dalla concorrenza. Per evitare fughe di notizie, che avrebbero portato a pesanti multe nei confronti della Mattel per pratiche anticoncorrenziali, la decisione divenne top secret anche in seno alla società. Molti sviluppatori interni si trovarono ben presto nella situazione di dover affrontare anch'essi problemi di compatibilità: ogni volta che capitava il programmatore veniva informato in sede privata della soluzione e gli veniva richiesto silenzio totale riguardo la questione. La modifica effettuata rendeva in pratica inutilizzabili i giochi che facevano uso di una routine di copyright diversa da quella di default: i giochi della Coleco ne utilizzavano una che permetteva di bypassare lo schermo con il copyright della Mattel e per questo risultavano non funzionanti sul nuovo modello. Nonostante fosse stata avvertita del problema riguardante la cartuccia **Word Fun** prodotta dalla stessa Mattel, la dirigenza decise di ignorare la cosa, in considerazione del fatto che il titolo, di genere educativo, si era rivelato uno dei meno venduti in assoluto. Nonostante questa modifica, ben presto le società interessate alla produzione di titoli per Intellivision capirono come evitare problemi con il nuovo modello e modificarono i giochi in sviluppo.

Nonostante i piccoli problemi emersi, il sistema ottenne un ottimo riscontro da parte del pubblico, grazie al prezzo più contenuto ed al design indubbiamente più accattivante. In Europa, questa versione del sistema non venne mai distribuita, in seguito ai problemi riscontrati nella produzione di una versione PAL del nuovo chipset e, soprattutto, per la notevole contrazione nelle vendite del sistema dopo l'uscita del Colecovision e dei primi home computer che iniziavano a comparire nei più importanti mercati europei, come il Regno Unito e la Francia.

SYSTEM CHANGER

Una delle modifiche meno evidenti incluse nell'Inty II, fu l'aggiunta di un'uscita video nella porta di espansione: questa fu concepita fin dall'inizio per poter commercializzare il System Changer, una periferica considerata strategica, che avrebbe permesso l'utilizzo del software per Atari VCS 2600. L'annuncio riguardo il System Changer fece scalpore e anche molti giornalisti specializzati si stupirono della potenza del sistema, in grado di emulare anche il più popolare concorrente presente sul mercato. Con l'uscita della periferica, nel 1983, si scoprì ben presto che il modulo di espansione altro non era che un clone dell'Atari 2600 che si appoggiava all'Inty solo per l'alimentazione e l'uscita video. Il sistema funzionava di conseguenza alla perfezione, permettendo così ai possessori di Intellivision di utilizzare i tanto denigrati giochi prodotti per il sistema concorrente.

La scelta di sviluppare un tale accessorio, decisamente inusuale, fu dettata principalmente dalla possibilità di pubblicizzare il sistema come quello dotato del maggior numero di giochi, controbattendo così alle pubblicità della Atari che puntavano sul più vasto assortimento di software per attirare il pubblico. Ben presto la Mattel si accorse di aver sopravvalutato la periferica: il System Changer non ottenne il successo previsto e l'esiguo numero di moduli prodotti fu in gran parte venduto a prezzi scontati dopo il crollo del mercato, quando ormai la Mattel Electronics era giunta sull'orlo del fallimento. Gli utenti dell'Intellivision si dimostrarono assolutamente disinteressati alla periferica, preferendo la qualità alla quantità: gran parte delle

Mattel Intellivision II

Produttore: Mattel Electronics

Processore: GI CP1610 a 16bit

Memoria: 7 Kbyte [RAM/ROM]

Risoluzione: 192 x 160

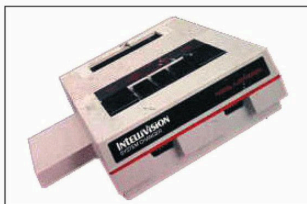
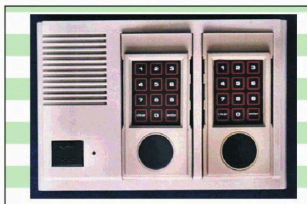
Colori: 16 su schermo

Sonoro: 3 voci / mono

Anno di commercializzazione: 1983

cartucce per 2600 avevano grafica talmente inferiore rispetto a quella dei giochi dell'Inty da non valere la spesa. Oltretutto il prezzo del modulo, a cui doveva essere aggiunto anche il costo di controller compatibili (pur essendo possibile utilizzare anche i joystick dell'Intellivision, gran parte dei titoli erano ben poco giocabili con il disco direzionale) non rendeva conveniente il suo acquisto rispetto ad un Atari VCS originale. Non si deve poi dimenticare che l'Intellivision Master Component, il primo modello, rimaneva in assoluto il più diffuso e la sua incompatibilità con il CP ne minò definitivamente la diffusione. A dire il vero la Mattel aveva previsto un programma di modifica dei vecchi modelli per renderli compatibili con il modulo di compatibilità, ma il costo (19,95\$) e la necessità di spedire in assistenza la macchina, lo rendevano poco allettante al pubblico.

Unica grande fortuna della Mattel fu sotto il profilo legale: nonostante le molte minacce, l'Atari non intentò mai una causa contro la commercializzazione di questo modulo. I legali della Mattel avevano visto giusto considerando impossibile una vittoria da parte della società di Sunnyvale: a differenza dell'Intellivision, il 2600 utilizzava solo componenti comuni e nessun software proprietario, rendendo legale la sua "clonazione". L'impossibilità da parte dell'Atari di iniziare cause sull'hardware, diede il via alla produzione di cloni da parte di una infinità di società, rendendo la Mattel un pioniere nel campo. Ovviamente, come l'Intellivision II, anche il System Changer non venne mai distribuito fuori dagli Stati Uniti, nonostante fosse l'Europa il target probabilmente migliore per un prodotto di questo tipo.



Mattel Intellivision: la serie spaziale

Ira le varie linee software prodotte dalla Mattel per Intellivision, la linea Space Action Network si rivelò quella di maggior successo dopo le simulazioni sportive. Lanciata tra il 1981 ed il 1982, questa serie di cartucce ebbe la fortuna di comparire in un periodo durante il quale la fantascienza, in particolare quella cinematografica, stava vivendo un vero e proprio boom, grazie alla prima trilogia di Star Wars ed al clamoroso successo del film E.T., da poco apparso sugli schermi americani.

La società ebbe il merito di intuire le enormi potenzialità dei titoli "spaziali" che erano stati progettati per l'Inty: affiancandosi ai numerosi spot televisivi dedicati alle cartucce sportive, venne commissionata una serie di pubblicità comparative che potessero mostrare giochi simili pubblicati per 2600 ed Intellivision. Come nel caso delle simulazioni di sport, anche i giochi con tema fantascientifico risultarono decisamente superiori sul sistema della Mattel ottenendo riscontri fenomenali da parte del pubblico. In totale la linea arrivò a comprendere cinque titoli, ognuno dei quali riuscì a superare le 500.000 unità vendute (ben quattro riuscirono a superare il milione di unità) e permettendo alla Mattel di togliere quote di mercato all'Atari nonostante quest'ultima potesse contemporaneamente contare su licenze popolari come E.T., Galaxians, Space Invaders e Asteroids.

Space Battle era probabilmente il più semplice tra i cinque giochi: era una sorta di tiro al bersaglio in cui il giocatore doveva colpire il maggior numero di oggetti comandando una sorta di mirino. Purtroppo, il tentativo di creare uno spara-e-fuggi in terza persona, con l'illusione di pilotare un'astronave, si rivelò non troppo brillante a causa dei limiti dell'hardware. Nonostante questo, il titolo ebbe notevole successo anche e soprattutto grazie ad una limitata componente strategica che permetteva di scegliere quale gruppo di astronavi nemiche attaccare. La scelta, che poteva essere fatta attraverso una sorta di mappa, non portava a grandi diffe-

renze dal punto di vista della giocabilità, ma in ogni caso venne molto apprezzata dal pubblico, da tempo alla ricerca di qualcosa di più rispetto alla semplicità della pura azione arcade.

Space Armada era invece una conversione non autorizzata di **Space Invaders**, il gioco che probabilmente può essere considerato la prima vera killer application dell'industria dei videogiochi casalinghi (la distribuzione della conversione del gioco per Atari 2600 portò difatti alle stelle le vendite di questo sistema). Prima della sua distribuzione, il gioco fu attentamente analizzato dai legali della società preoccupata della possibilità di essere citata dall'Atari o dalla Taito: il gioco ebbe via libera dopo che furono appurati diversi punti deboli nel copyright dell'originale e con poche modifiche, più che altro a livello estetico, la cartuccia fu immessa sul mercato. Il gioco fu uno dei primi ad utilizzare il GRAM sequencing, tecnica che permetteva di aggirare il limite di sprites visualizzabili contemporaneamente su schermo.

Astrosmath fu probabilmente uno dei migliori spara-e-fuggi prodotto per un sistema casalingo nei primi anni ottanta: estremamente semplice da imparare, divenne ben presto molto apprezzato grazie all'ottima calibrazione della difficoltà, che andava aumentando progressivamente ma senza raggiungere livelli troppo frenetici in breve tempo. Lanciato con una maestosa campagna pubblicitaria, affiancata ad un concorso a premi (il cui vincitore si portò a casa ben 25.000\$), il titolo finì per diventare il pack-in del sistema verso la fine del 1982, quando ormai aveva superato abbondantemente le 900.000 copie vendute. Secondo in termini di vendite solo a **Major League Baseball** e al precedente pack-in (**Las Vegas Poker & Blackjack**), il gioco nacque quasi per caso da una costola di **Meteor!**, un clone di **Asteroids** mai commercializzato per evitare azioni legali. **Astrosmath** doveva essere solo una seconda variante del suddetto clone e fu concepito esclusivamente per "riempire" lo

spazio lasciato libero dal codice dell'altro gioco: questo è particolarmente evidente perché la cartuccia venduta conteneva in effetti anche il codice di **Meteor!**. Per evitare problemi di bug, il programmatore, John Sohl, si limitò a bypassarlo: invece di proporre un menù di scelta tra i due giochi, la cartuccia era costretta a passare direttamente al secondo, chiamato in fase di sviluppo **Avalanche**. Grazie allo strepitoso successo del titolo, Sohl divenne il primo programmatore della Mattel ad essere ufficialmente presentato al pubblico dalla stessa società: in precedenza, tutti i nomi degli sviluppatori erano difatti mantenuti sotto stretto riserbo per paura di "scippi" da parte di società concorrenti (all'epoca i programmatori abili erano merce rara e per questo i loro nomi erano top secret).

Star Strike fu il più ambizioso tra i giochi prodotti, grazie all'utilizzo di una grafica pseudo tridimensionale che avrebbe dovuto rendere più realistica l'azione. Ispirato alla popolare sequenza della Morte Nera di Guerre Stellari, il titolo vantava in effetti una grafica sorprendente per un sistema così primitivo, mancando però di varietà a livello di giocabilità: la forte ripetitività delle situazioni che i giocatori dovevano affrontare rendeva il gioco decisamente noioso e, sostanzialmente, l'unica abilità richiesta era di quella di calcolare bene il tempo delle proprie azioni. Il gioco fu anch'esso pesantemente pubblicizzato dalla Mattel ed è ricordato come il più venduto durante il 1982, con oltre 800.000 copie totalizzate nell'arco di pochi mesi.

Space Hawk fu il titolo meno venduto della serie, poco più di mezzo milione di copie, ma non per questo deve essere considerato il più scarso; frutto della rielaborazione del mai (ufficialmente) commercializzato **Meteor!**, era una sorta di sofisticato clone di **Asteroids** che permetteva di controllare non una astronave, ma un astronauta solitario dotato di jetpack. Come nel caso di **Astrosmath**, anche la genesi di questo titolo fu quasi casuale: nei primi giorni di assunzione, i nuovi programmatori venivano

Astrosmath e la linea Space Action

Produttore: Mattel Electronics

Sviluppatore: John Sohl ed altri

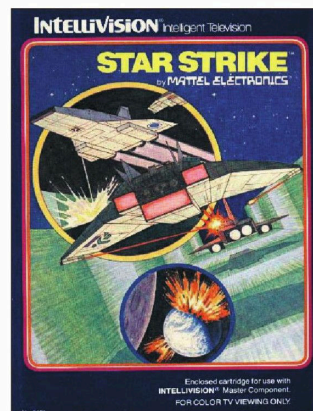
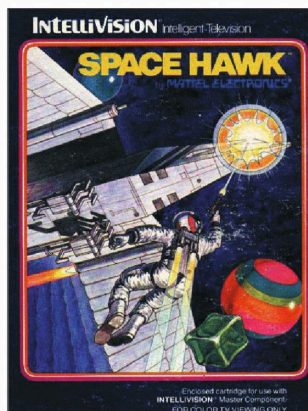
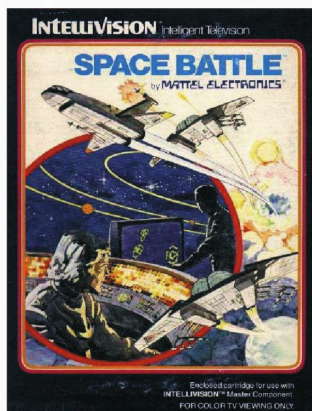
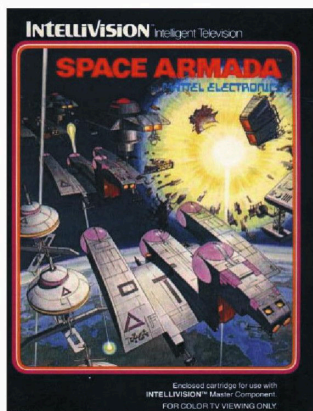
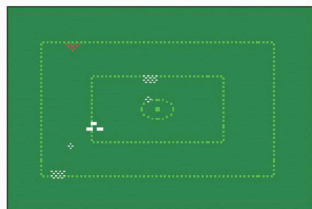
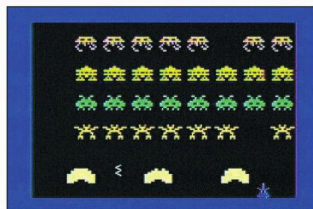
Sistema: Mattel Intellivision

Anno di commercializzazione: 1981/1982

messi alla prova su semplici giochi con la richiesta di effettuare modifiche al codice per capire il funzionamento dell'hardware e fare pratica. A differenza dei suoi colleghi, a Bill Fisher fu fatta la richiesta di lavorare su **Meteor!** per cercare di modificarlo a sufficienza e permettere la sua commercializzazione. In un tempo decisamente breve, Fisher riuscì ad effettuare modifiche non troppo evidenti ma sostanziali: il risultato accontentò sia la dirigenza che i legali e permise di lanciare la cartuccia. Secondo molti, questo titolo servì da ispirazione alla Ultimate per il popolarissimo **Jetpac** prodotto per Sinclair Spectrum.

La linea Space Action Network avrebbe dovuto comprendere anche un sesto gioco: una sorta di clone di **Galaxian** che non passò mai lo stadio di progetto embrionale, pur comparendo nei cataloghi ufficiali con il titolo di **Arcade**. Nonostante il successo della linea, inespugnabilmente, nessun altro titolo di ispirazione fantascientifica fu messo in sviluppo nel 1982 e nel 1983, ad esclusione di **Target: Andromeda**, una sorta di **Dungeons & Dragons** ambientato nello spazio profondo e programmato a tempo perso e senza alcuna autorizzazione dai programmatori della conversione del coin-op **Mission X** della Data East. Il titolo, che doveva essere completato in tempo per la stagione natalizia del 1984, venne definitivamente abbandonato a causa del fallimento della società quando il suo sviluppo era ancora agli inizi.

Il mancato lancio di altri titoli di questa linea, una vera gallina dalla uova d'oro per la Mattel, non fu mai capito dalla stampa specializzata, anche se qualche altro spara-e-fuggi poco avrebbe potuto fare per cambiare il destino di una società e di una console ormai avviate alla prematura scomparsa.



<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming
a cura di Ivan Fulco | Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - Stati di Percezione Superiore: Action Game mon amour -

"Veni, vidi, vici"

Giulio Cesare, dopo un multiplayer contro
Farnace (47 A.C.)

Sono arrivato, ho visto e ho vinto. Non avrei vinto se non fossi arrivato. Ma soprattutto, non avrei vinto se non avessi visto. Perché il videogioco è esattamente questo: Vedere e Vincere. Percepi-

re e Agire. In pratica una serie compressa di domande e di risposte. Lo schermo ci invia immagini e suoni. Noi rispondiamo con azioni calibrate sul controller. Ma la domanda alla quale rispondere, ovvero l'insieme degli input audio-video a cui reagire, è sempre comprensibile? O può esistere il caso in cui tali input, seppure tecnicamente validi, possano essere non adatti al

tipo di gioco? TFP esplora questo mese gli spazi profondi della percezione, srotolando via il cellophane da due vecchi cabinati targati mille-novecentottantacinque. Tornano così alla luce **Space Harrier** e **Metro-Cross**, due esperienze di gioco profondamente fondate sulla velocità di reazione. A sua volta fondata sulla velocità di percezione. A sua volta fondata sulla compres-

bilità dell'azione. A sua volta e così via. E mentre le immagini scorrono su schermo a ludicrous speed, stordendo chiunque sia abituato al massimo a bradipiche sessioni di mah-jong elettronico, sporadici fotogrammi pirata inviano al giocatore messaggi subliminali. O meglio: domande del mese subliminali. Una delle quali chiede esattamente così: l'obiettivo è il fotorealismo?

Space Harrier

"Puro Videogioco significa rendersi conto
che dietro lo schermo c'è un'altra persona"

Space Harrier è il padre spirituale di **Panzer Dragon**. **Panzer Dragon** è il padre spirituale di **REZ**. E basta questo a dimostrare come alcuni tratti genetici (per quanto spirituali) saltino una generazione. Persi tra le atmosfere LSD di **REZ**, cuffie ad alta fedeltà sui padiglioni e visore digitale montato sul cranio, il passato sembra ormai lontano. Ma è sufficiente tornare a **Space Harrier** per trovare il filo rosso che lega retrogaming e presente. Proprio perché **Space Harrier**, come **REZ**, si fondava su un semplicissimo dogma del game design: *Overload Intuition*. Sovraccaricare l'Intuito...

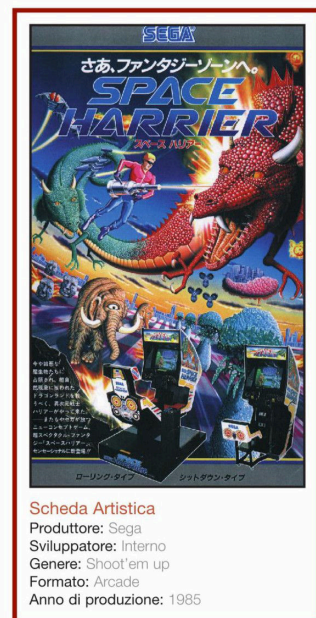
Space Harrier era un'esperienza semplice. *[Intuition]* La leva analogica permetteva di muovere il nostro personaggio in qualsiasi punto dello schermo. L'unico tasto a disposizione scaricava fuoco dal cannone al plasma. Per eliminare i nemici era necessario sparare sovrapponendosi a loro, oppure, in caso di distanze superiori, decentrare la propria posizione calcolando il leggero scarto prospettico *[Intuition]*. *[Overload]* I livelli del gioco si riversavano a velocità ossessiva su schermo. Gli elementi dello scenario comparivano per pochi istanti all'orizzonte, sparandosi poi violentemente verso di noi. Gli avversari attentavano alla nostra integrità fisica con azioni

imprevedibili, avanzando e indietreggiando, cercando di privarci di punti di riferimento, riversando raffiche di colpi direttamente sul nostro personaggio *[Overload]*.

Puro Videogioco significa rendersi conto che dietro lo schermo c'è un'altra persona. E dietro **Space Harrier** c'era il design raffinato di Yu Suzuki, deus ex machina di un reale processo di avvolgimento del giocatore. La velocità dell'azione costringeva a perlustrare paranoicamente l'orizzonte, alla ricerca di elementi dello scenario non demolibili e, quindi, potenzialmente letali all'impatto. I colpi degli avversari, sempre scaricati sulla nostra posizione corrente, si avvicinavano a velocità leggermente inferiori, giocando con il nostro intuito [keyword: movimento evasivo continuo] ed il nostro raziocinio [keyword: mai ripassare a breve sullo stesso punto, per il rischio di impattare con un colpo non ancora giunto sul nostro piano]. Un tema musicale d'inaudita solarità, attirava il giocatore all'interno di un'azione fluida, ampia, continua [keyword: nessuno stacco tra un livello e l'altro], in grado di instillare una dissonante sensazione di libertà anche quando lo schermo era invaso di ostacoli, avversari e colpi. E il giocatore era catturato all'interno del meccanismo virtuale.

Space Harrier rappresentò per il videogioco il punto di passaggio dalla terza persona (il personaggio è nel virtuale / io sono nella realtà) alla

prima persona (il personaggio è nel virtuale / io sono il personaggio / io sono nel virtuale). Non solo per l'inquadratura, ma per la sintesi stessa di input audio-video scaricati sul giocatore. Proiettili diretti verso lo schermo. Ostacoli diretti verso lo schermo. Effetti sonori ossessivi. Velocità estraniante. Infine Paura. E non si può aver paura in terza persona. Solo in prima. Quando l'istinto di suggerisce di spostare la testa perché quel colpo sembrava diretto esattamente verso di noi. Anche se non sappiamo bene se nel reale o nel virtuale...



Scheda Artistica

Produttore: Sega
Sviluppatore: Interno
Genere: Shoot'em up
Formato: Arcade
Anno di produzione: 1985



Metro-Cross

"Puro Videogioco significa rendersi conto che di fronte allo schermo si diventa un'altra persona"

Metro-Cross è il figlio spirituale di **Track & Field**. Assolutamente differente nelle premesse, altrettanto differente nelle meccaniche, l'opera Namco aveva un preciso elemento di legame con il multi-evento Konami: l'uso della tensione psico-fisica come motivo di gioco. In **Metro-Cross** tutto era assoluta linearità. Un punto di partenza. Un tempo limite. Un traguardo. Infine un futuristico atleta impegnato in una corsa continua, violenta, strepitosa, avvolta in una tuta di profondo dubbio gusto cromatico. Sul terreno l'intero repertorio di ostacoli con cui doveva confrontarsi il nostro personaggio. Moleste mattonelle verdi rallentavano la sua corsa, costringendolo a salti ripetuti per riconquistare il terreno amico. Latrine disseminate sul tracciato offrivano punti [se colpite] o il temporaneo stop del timer [se schiacciate]. Ostacoli fissi e barili in movimento attentavano alla nostra stabilità, provocando involontari salti mortali e, di conseguenza, durissimi impatti



con il terreno. **Metro-Cross** era l'innocenza alla tensione. Il timer scorreva vigliacco a fondo schermo, mentre avversità di ogni tipo impedivano la fluidità di azione. Sensazione di disagio. Sensazione di disagio. Sensazione di disagio.

Puro Videogioco significa rendersi conto che di fronte allo schermo si diventa un'altra persona. Ed in **Metro-Cross** era lo stesso attrito tra volontà (voglio arrivare) e possibilità (non riesco ad arrivare) a trasformarci. Una tensione che si accumulava nei muscoli stessi del giocatore, intento a macellare con continuità joystick e tasto per il salto, convinto di essere arrivato a destinazione fino all'ultima caduta in una trappola, all'ultimo parassita rallentatore, all'ultima imprecazione sulla scarica elettrica che, inesorabile, ci fulminava ad un metro dal traguardo. Ma la tensione è godimento proprio perché c'è un momento in cui questa si scioglie. E in **Metro-Cross** Namco aveva riflettuto con attenzione su questo assioma. Lo skateboard permetteva di passare impunemente sopra le mattonelle ostili, guadagnando magari quella warp speed concessa dalle latrine amiche. Ripetuti trampolini garantivano salti spetta-



colari, da inanellare in perfette sequenze una volta memorizzata la disposizione dei trampolini stessi. E poi il traguardo. Nirvana dell'atleta. Estasi del videogiocatore. Il momento nel quale le capacità di percezione, drammaticamente concentrate sulla destra dello schermo per lunghi secondi, potevano abbandonare lo status di sovrumano per tornare a livelli di normalità. Sì, il traguardo. E mentre il nostro atleta festeggiava, noi a chiederci, come idioti: ma è più bello il traguardo o il percorso che ci conduce al traguardo? Perché è risaputo, siamo giocatori filosofi. E a quel tempo muovevamo i primi passi nel videogioco e nella filosofia del videogioco...

Metro-Cross non è un'opera da Storia dei Videogiochi. È, al contrario, un titolo per Vecchi Videogiocatori sostenuti dalla memoria, che abbiano ricordo di questo antico cassone intravisto tra le nebbie di una sala giochi circa 15 anni fa. Ma il bello [?] delle opere dell'uomo è che, inaspettatamente, possono custodire idee non disciuse. E in **Metro-Cross** c'era la profonda polarizzazione delle capacità di percezione/reazione del giocatore. Il video-



Scheda Artistica

Produttore: Namco
Sviluppatore: Interno
Genere: Corsa futuristica
Formato: Arcade
Anno di produzione: 1985

gioco cognitivo. Ma realizzato con evidenti limiti di design, vista la sua terribile ripetitività di fondo, difetto violento che tagliava via la passione già dopo poche sessioni di gioco. Ma queste cose capitano di continuo. Perché nella vita, come nel videogioco, l'ideale non è mai la realtà, ma sempre quello che sarebbe potuto avvenire...



OUTRO - The [Video]Doors of Perception: la falsa utopia del fotorealismo -

leri controllavano omini di 10+ pixel in oscuri scenari scarsocromatici. Oggi controllo personaggi da migliaia di poligoni in luminosi scenari fotorealistici. Ma da tutto questo, mi chiedo, ho guadagnato o perso? Il tema dell'evoluzione grafica del VG va ben oltre la pura gioia degli occhi. Si muove piuttosto sul concetto di leggibilità...

L'ipotesi della leggibilità del videogioco

Il mio libro di Storia delle Medie sta ormai tirando le cuoia. Umidità e parassiti ne hanno compromesso colore e integrità, riducendolo a potenzialità carta da macero. Il mio libro di Storia delle Medie, in estrema sintesi, un tempo era leggibile. Oggi non lo è più. Ma questo vale solo per i libri? Oggi rigioco **Super Metroid** (Super Fami-com) e **Gunstar Heroes** (Megadrive), e rifletto sul fatto che anche un videogioco, a suo modo, può essere poco leggibile. **Space Harrier** e **Metro-Cross** ci sostengono in questa tesi. Due giochi profondamente dipendenti dalla percezione, nei quali i tempi di reazione del giocatore ricoprono un ruolo fondamentale. Due giochi nei quali gli elementi su schermo devono essere chiari, distinti, perfettamente leggibili, per evitare ambiguità o rallentamenti negli input del giocatore. È il classico percorso di azione/reazione dell'Interattività: Vedo / Elaboro / Agisco. Ovvero: Occhio / Mente / Mano. In questo percorso, il videogioco può influire direttamente solo nel primo passaggio. La mente segue percorsi personali e perversi. La mano risponde solo alle nostre capacità. È l'occhio l'unico a doversi piegare agli input esterni, allo schermo, cercando di

comprendere quello che gli viene offerto. Ma se il testo-videogioco non è perfettamente leggibile? In questo caso i tempi di comprensione si dilatano. E i tempi di reazione, di conseguenza, si estendono. Il proiettile bianco su sfondo grigio viene interpretato con alcuni decimi di ritardo. Ed è esplosione. Il colpo portato dall'avversario viene compreso con alcuni centesimi di ritardo. Ed è calcio in faccia. La forma del blocco che sta cadendo dall'alto viene intuita con un impercettibile scarto temporale. Ed è bestemmia. Un mondo ingiusto, sul quale il videogioco non vuole e non può fondarsi. È per questo motivo che la leggibilità di un videogioco assume un ruolo fondamentale. Ma questa presunta leggibilità è in relazione con la qualità grafica? Più chiaramente: un gioco recente è certamente più leggibile di un retrogame?

Meccanismi minimi di percezione

La velocità di percezione si basa su meccanismi molto complessi. Eppure esiste un elemento molto semplice dal quale può dipendere in buona parte: il *contrasto oggetto/sfondo*. Più nitido è l'oggetto, minore è il tempo necessario ad elaborarlo. Un elemento che dipende a sua volta da altri due fattori: il *contrasto di colore* e la *definizione dei contorni dell'oggetto*. Pixel nero su schermo bianco. Perfetto contrasto, perfetta definizione. La grafica dei videogiochi si è evoluta in maniera esponenziale negli ultimi anni. E oggi è possibile riprodurre su schermo oggetti che un tempo sarebbero stati troppo complessi. Eppure è paradossale notare come proprio i due ele-

menti appena citati abbiano subito una netta involuzione. L'aumento dei colori a disposizione ha diminuito il contrasto medio tra sfondo e oggetti. L'utilizzo della grafica poligonale ha confuso i contorni degli oggetti stessi, anche tramite l'utilizzo di tecniche dedicate come l'antialiasing. Ma allora è possibile che nel videogioco non ci sia più richiesta di percezione?

La falsa utopia del fotorealismo

Oggi guardiamo l'orizzonte. E in fondo sembra esserci il fotorealismo: il traguardo massimo graficamente raggiungibile da un videogioco. Ma il realismo visivo non allontana forse il giocatore dall'immediatezza della percezione? Il videogioco moderno, in genere, non richiede le medesime capacità percettive del passato. Il gioco di azione si è evoluto in modo da non frustrare il giocatore, non costringendo più ad estenuanti movimenti pixel-perfect. Il genere più impegnativo da questo punto di vista, lo shoot'em up, ha imboccato d'altra parte la via dell'estinzione, esattamente per questo motivo [cfr. **TFP92**]. Se in **Space Harrier** o **Metro-Cross** percepire l'ostacolo in un tempo minimo poteva essere vitale, permettendoci di riconoscere l'oggetto e di agire di conseguenza, qualsiasi opera poligonale di questa generazione mostra una tolleranza all'errore evidentemente maggiore. Ma cosa succede quando il videogioco torna indietro, cercando di recuperare le meccaniche ostili del puro action-game? Negli ambienti poligonali del presente, si guadagna una realtà più complessa, ma si rischia di perdere la sensazione di controllo

totale, di istantanea percezione della situazione, sfumata in quei decimi di secondo di incertezza scaturiti da un contrasto o una definizione non perfetti. È il caso, ad esempio, di **Contra: Shattered Soldier**, che per colpa del poligono ha perso parte del feeling classico della serie. Ma se il videogioco nasce proprio come prova di abilità, come strumento per testare le capacità di reazione del giocatore, il fotorealismo non significa osteggiare tali caratteristiche? E questo non porta ad allontanarsi dalle proprie radici? È vero: non c'è solo action-game sugli schermi. E le nuove frontiere grafiche hanno portato il videogioco a nuovi livelli di espressività. Ma esiste sempre un compromesso sul quale il videogioco deve interrogarsi. Il compromesso tra Grafica e Leggibilità. Tra immagini al servizio del gioco e gioco al servizio delle immagini...

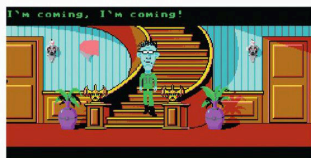
Video-Trash & Next Month

Il prossimo mese **TFP** tenta di leggere il futuro dei videogiochi attraverso il fondo di un bidone della spazzatura. Perché le tazzine da caffè, convertite con me, sono ormai superate. Quella che si prospetta è l'edizione più ributtante e volgare dell'intera storia della rubrica, in perfetto equilibrio tra gas intestinali e organi genitali. Il numero immediatamente successivo, molto prevedibilmente, salterà a causa del mio arresto per oltraggio al pudore. Abbiate la cortesia, almeno voi, di portarmi la panna cotta con Nutella in carcere. E magari, durante l'ora d'aria, avrò finalmente il tempo di riflettere sulla domanda del mese: l'obiettivo è il fotorealismo?



Il Videogioco e l'arte del pensiero laterale

Un uomo abita al decimo piano di un palazzo. Ogni mattina, per recarsi al lavoro, prende l'ascensore scendendo dal decimo piano al pianterreno. Al momento di rientrare in casa, arriva con l'ascensore fino al settimo piano, quindi prosegue per le scale fino al decimo. Quest'uomo non è superstizioso e detesta fare moto quando non è assolutamente necessario. C'è inoltre da specificare che se in ascensore non è da solo, oppure fuori sta piovendo, egli arriva con l'ascensore direttamente al decimo piano. Perché si comporta così?



Una drammatica cut-scene in cui il diabolico Dr. Fred dissuade la povera Sandy. Al termine del dialogo il dottore esce di scena sghignazzando, mentre Sandy si mette cortesemente da parte a gridare aiuto. Adesso in primo piano abbiamo la mappa con una sezione del maniero; da essa possiamo capire che l'acqua della piscina funge da raffreddamento per l'impianto nucleare sotterraneo. Quindi è radioattiva. Quindi può dar luogo a mutazioni. Forse è giunta l'ora d'innaffiare quella dannata pianta carnivora...

¹ Edito in Italia da Rizzoli con il titolo: "Il pensiero laterale".

² Se siete interessati ad uno di questi corsi, provate a dare un'occhiata alla scaletta degli argomenti: se trovate termini come appunto il pensiero laterale, la neurologica o le dinamiche di relazione, il consiglio è di lasciar perdere.

³ Volendo fare un semplice paragone chiarificatore: il pensiero laterale è riconducibile a Sherlock Holmes ed al suo metodo deduttivo di indagine, mentre il pensiero lineare ben si adatta al Dottor Watson, con le sue linee di ragionamento basate sui preconcetti del mestiere.

⁴ Il caso limite è quello del regista e sceneggiatore Paul Thomas Anderson, che ha preso il famoso indovinello del sub trovato morto in una foresta e lo ha trasformato in tale e quale nell'incipit di Magnolia.

⁵ Script Creation Utility for Maniac Mansion: un'interfaccia per creazione della quale il giocatore, cliccando sugli oggetti a video e su prestabiliti verbi, costruiva molto intuitivamente l'azione da eseguire. Prima dello SCUMM le avventure chiedevano all'utente di digitare da tastiera la stringa di comando, e vi era la difficoltà aggiuntiva di capire quali verbi e sintassi fossero riconosciuti dal gioco.

Quello sopra riportato è un tipico indovinello a pensiero laterale; uno dei più celebri. Per quanto sia doveroso leggere più volte il testo, comprendendo la situazione descritta ed assimilandone gli incisi, ciò non è sufficiente a sciogliere l'enigma. La soluzione infatti non deve essere ricercata strettamente tra le righe del problema; la soluzione risiede all'interno di chi la cerca.

Dobbiamo ad un professore inglese, Edward de Bono, l'invenzione del termine "lateral thinking", grazie ad un omonimo libro¹ nel quale venivano gettate le basi di quella che, nel suo piccolo, può essere considerata una vera e propria disciplina. Un testo molto interessante anche se leggermente autocelibrativo: il professore in effetti non scopriva alcunché, si limitava a ordinare e mettere su carta concetti noti sin dai tempi di Galileo.

Il processo di risoluzione di un problema laterale, secondo il de Bono, prevede quattro tappe. La prima è, come già accennato, l'assimilazione di tutti i dati forniti dal testo, nel tentativo di isolare le idee dominanti. Una volta compreso lo scenario generale, è necessario prendere singolarmente gli assunti di partenza e, senza dare niente per scontato, cercare differenti interpretazioni della realtà descritta o di un suo frammento. La terza fase consiste nello scartare tutto ciò che appartiene al rigido pensiero lineare, mentre nell'ultima fondamentale tappa si iniziano a formulare le ipotesi, ricercando nuovi spunti anche dalle idee precedentemente accantonate. Vista l'estrema libertà interpretativa che grava sul tutto, la soluzione ad un quesito laterale non è univocamente determinabile, ma il de Bono afferma che tra tutte le conclusioni possibili - ed escludendo le più banali - sarà il cuore ad avvertirci quando avremo trovato quella giusta.

Ad un primo esame può sembrare questa una disciplina futile, da usare giusto in stanche conversazioni nei salotti della Londra bene. E c'è inoltre da

segnalare come spesso il *lateral thinking* venga citato a sproposito in sedicenti corsi per diventare top manager in poche costose lezioni². In verità esistono applicazioni più meritevoli. Sono infatti molti i romanzieri e gli sceneggiatori che si cimentano nella risoluzione e soprattutto nella formulazione di problemi laterali. Questo perché, mentre il comune pensiero lineare permette solo l'elaborazione di concetti già esistenti, il pensiero laterale, favorendo diverse interpretazioni della realtà, spinge verso le vie dell'invenzione³. Quindi è spiegato l'interesse di chi, per mestiere, deve continuamente escogitare nuove soluzioni narrative⁴. Una necessità molto vicina a quella del game designer, con la facilitazione data dal fatto che il concetto di indovinello si avvicina molto a quello di enigma/puzzle del Videogioco.

Maniac Mansion: il trionfo della lateralità

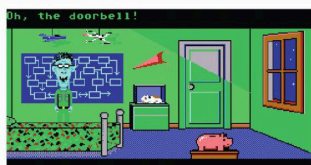
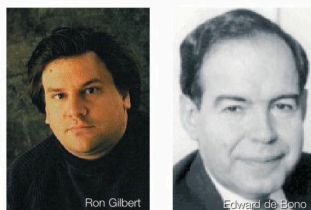
Un meteorite viola si schianta nei pressi di un'isolata magione e le radiazioni da esso scaturite raggiungono gli abitanti della stessa, provocando follia nel già bizzarro Dottor Fred, azzerando le inhibizioni della moglie Edna e rendendo il figlio Weird Ed ancora più squinternato. Manovrato da un orribile tentacolo alieno, il Dr. Fred rapisce la bella Sandy con l'intenzione di asportarle il cervello. Questo ovviamente senza aver fatto i conti con Dave, il fidanzato di Sandy, che con il supporto di due amici organizza una spedizione di salvataggio all'interno della sinistra dimora.

Era il 1982 e Ron Gilbert iniziava la sua carriera di game designer alla Lucasarts - quando ancora si chiamava Lucasfilm Games - culminata con la produzione di classici come i primi due episodi di **The Secret of Monkey Island**, ma che già con il lavoro d'esordio, **Maniac Mansion**, rivelava una verva umoristica fuori dal comune ed una formidabile

capacità nel formulare puzzle laterali. Vediamone uno.

Verso la fine dell'avventura Dave ed i suoi amici si trovano di fronte all'enigma della inner door: la porta che conduce al sancta-sanctorum del Dr. Fred e che necessita, per essere aperta, di un codice a 5 cifre. Il dinamico trio setaccia ogni angolo della casa alla ricerca di un appunto su cui sia scritto tale codice. Niente da fare. Generalmente in questo genere di giochi, quando ci rendiamo conto di aver cercato per l'ennesima volta di spostare tutti i dipinti appesi ai muri, realizziamo di aver esaurito le idee. Il linear thinking ha dunque fallito ed è quindi tempo di adoperare idee trasversali. Cosa sappiamo della inner door? Ha un codice di 5 cifre e conduce al laboratorio segreto del Dr. Fred. Cosa sappiamo del Dr. Fred? E' completamente pazzo ed è solito giocare a Meteor Mess: un coin-op della sala giochi di casa (ce lo rivela una cut scene). Inserendo una moneta in tale cabinato guadagniamo l'accesso alla *hall-of-fame* del gioco, nella quale svetta un high-score di gran lunga superiore agli altri piazzamenti. Il punteggio è di 5 cifre ed è firmato: DFE.

Adesso siamo in possesso di tutti gli elementi necessari ad immaginare una sequenza nella quale il malvagio - ma in fondo simpatico - dottore, galvanizzato per quella che deve essere stata una partita memorabile, decide di utilizzare il punteggio record come codice per la inner door. E immaginando ciò, oltre ad aver risolto un enigma molto complesso, abbiamo compiuto un atto di creazione. Con la nostra fantasia abbiamo riempito un buco che il gioco aveva volutamente creato, lasciando solo pochi veicolatori indizi a rivelarne la presenza. Quindi l'elemento chiave per la risoluzione dell'enigma non è stato un determinato oggetto o suggerimento: è stato il bagaglio culturale dell'utente stesso. Assolutamente splendido.



È possibile convincere Weird Ed a collaborare con noi. Come? Rubandogli l'amatissimo criceto per poi riconsegnarglielo sano e salvo. Dovete sapere che Ed non è un tipo molto sveglio.

Vincoli e Possibilità

Subito dopo l'uscita di **Monkey Island 2** (che contende a *Neon Genesis Evangelion* la palma di opera dal finale più brutto), Ron Gilbert abbandonò la Lucasfilm per andare alla ricerca di gloria personale, ma trovando un lungo viaggio agli inferi fatto di progetti sospesi e idiosincrasie con il videogaming attuale. Un vero peccato che l'inventore dello SCUMM5 non abbia proseguito nel fare ciò in cui era un maestro, anche considerando l'odierna decadenza della serie di Guybrush e delle avventure punta e clicca in generale.

Il Videogioco nel frattempo è cambiato. L'allargamento del bacino di utenza ha costretto gli sviluppatori a concepire ostacoli più abbordabili da inserire nei loro prodotti, sempre più classificabili in generi ibridi che vedono il mescolarsi di sezioni di ragionamento ad altre di esplorazione, combattimento, ecc. È necessario pertanto garantire un bilanciato equilibrio interno tra il tempo speso a mutilare zombi e le imprecazioni consumate davanti ad un portone di legno, che non vuole saperne di aprirsi senza prima lo scioglimento di un rompicapo. Questo nonostante un lanciarazzi in dotazione. Abbiamo quindi il primato dell'enigma lineare, e per giunta semplice: dal proverbiale oggetto a forma quadrata da inserire in un foro quadrato, ai cubi da spingere/tirare fino a raggiungere una determi-



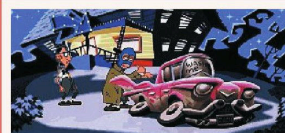
nata configurazione. Ma, lungi dall'aver fatto la fine del dodo, il pensiero laterale continua a comparire nei videogiochi odierni, pur con qualche compromesso. Un esempio interessante lo troviamo in **Metal Gear Solid**, durante lo storico duello con Psycho Mantis. Il membro d'élite del gruppo Foxhound ha il potere di leggere la mente, quindi può prevedere le mosse di Snake ed evitare così ogni suo attacco. Come fare per batterlo? La soluzione è tanto brillante quanto difficile: cambiare la porta del joypad (per maggiori info cfr. Speciale **MGS2**, su **SC95**). Per questo Kojima decide di facilitare il tutto inserendo alcuni suggerimenti, ottenibili chiamando con il codec il colonnello Campbell. Il compromesso finale risiede nel fatto che, se opportunamente tempestato di "telefonate", l'anziano ufficiale finisce con il rivelare la soluzione. Grazie a questo "salvagente", l'enigma riesce a mantenere un certo bilanciamento tra complessità ed accessibilità nei confronti di tutte le categorie di utenti.

Ma il vasto target di pubblico non è l'unico ostacolo al proliferare di questo genere di puzzle. Un altro vincolo importante è dato dalla difficoltà nel ricreare una realtà complessa in un videogioco. Abbiamo visto infatti che il processo di risoluzione di un enigma laterale ha bisogno di grande libertà nel formulare ipotesi ed eseguire tentativi, e questo è molto difficile in mondi digitali nei quali i personaggi possono compiere un set molto

ridotto di azioni, e dove ogni oggetto può essere usato per un unico scopo. Difficile ma non impossibile. Ce lo insegna il giovane Link in **Zelda: Ocarina of Time**...

Fin dal primo ingresso in Kakariko Village, ci rendiamo conto che alcuni luoghi non sembrano essere raggiungibili; non con le abilità di partenza del piccolo eroe. Durante una miniquest nella quale dobbiamo ritrovare tutte le galline (o cuckoos, come si chiamano a Hyrule) fuggite da un recinto, apprendiamo che i pennuti possono essere raccolti da Link, ma che questi non gradiscono molto, infatti durante il trasporto agitano furiosamente le ali disseminando una scia di piume. Se a quel punto facciamo in modo che Link salti, tale sbattere d'ali prolungherà la sua permanenza in aria. Ecco dunque che, dalla semplice azione del raccogliere una gallina, otteniamo l'effetto secondario del volo planato. Questo puzzle non ha bisogno di suggerimenti da parte del sistema in quanto la sua mancata risoluzione non causa lo stallo della partita in corso. Il giocatore inoltre può risolvere l'enigma addirittura senza accorgersene: semplicemente giocando, divertendosi cioè a correre per Kakariko Village con un gallinaceo isterico sopra la testa. La magia nei giochi di Miyamoto è anche questo.

E' quindi possibile concludere che, mentre con il puzzle lineare sarà molto difficile innovare, andando oltre ai classici pulsanti da azionare o alla filastrocca da interpretare; un approccio più laterale all'enigma, nonostante i vincoli sopra esposti, potrà aprire la strada ad una moltitudine di possibilità diverse. Una strada che, per essere percorsa, avrà bisogno del genio creativo dei migliori game designer, nonché della maturità dei videogiocatori; tenendo sempre presente che, come sostiene (Weird) Edward de Bono, un problema laterale è certamente difficile, talvolta fino ad essere frustrante, ma la sua eventuale risoluzione sarà fonte di sicura gioia.



IL PENSIERO LATERALE SURREALE

Nel suo libro, Edward de Bono divide in categorie i vari tipi di enigmi laterali. Tra queste, la più interessante è senz'altro il "pensiero laterale surreale". In tale categoria cadono i vincoli di aderenza alla realtà riscontrabili nel normale lateral thinking, ed è possibile tentare di risolvere il problema anche servendosi di giochi di parole o sfruttando i luoghi comuni della cultura popolare. Un esempio ludico di un simile enigma lo troviamo in **Day of the Tentacle**: il seguito di **Maniac Mansion**. In uno dei puzzle del gioco dovremo infatti raccogliere l'energia di un fulmine, quindi è necessario innanzitutto far piovere. Come riuscirci? Forse può essere d'aiuto ricordare cosa accade ogni volta che portiamo l'automobile a lavare...



Nessuna gabola per il super deformed attivato: i personaggi di **Maniac Mansion** erano macrocefalici in virtù di una precisa scelta stilistica.



Il colonnello Roy Campbell: non esattamente la miglior persona a cui confidare un segreto.

Soluzione dell'enigma dell'ascensore:

Il protagonista dell'indovinello è un nano, e non riesce ad arrivare oltre al tasto dell'ascensore corrispondente al settimo piano. Ovviamente se in ascensore è presente qualcun altro, questi cortesemente preme il tasto giusto per lui. Se invece fuori sta pioviendo è presumibile che egli abbia con sé un ombrello, da usare per raggiungere il tasto.



Q&A <File #011>

Nome?

Dylan Jobe.

Società e qualifica?

Incog Inc., Produttore.

A quale progetto stai lavorando attualmente?

Mi dispiace, non posso dirlo.

Come definiresti il tuo lavoro?

Sono fondamentalmente il responsabile del gioco. Mi rendo conto che è abbastanza vago, ma è così. Sono fortunato a poter lavorare con un grande team in Incog e SCEA Santa Monica. Lavoriamo insieme per creare il miglior gioco che siamo in grado di creare. Essere un produttore è un lavoro molto stressante, ma è divertente, visto che permette di essere coinvolti in numerosi aspetti del gioco.

Come hai iniziato?

Prima di entrare nell'industria del videogioco facevo product e software design. Un giorno lasciai che il mio amore per i videogiochi prendesse il sopravvento e inviai un curriculum ad una piccola compagnia dello Utah chiamata SingleTrac. Dopo alcuni anni lì, ho lasciato e ho trovato lavoro in Incog. In definitiva sono nell'industria del videogioco da circa 5 anni, ma è tutta la vita che amo i giochi.

Il tuo videogioco preferito?

MegaMan di Capcom per NES.

Perché?

Adoravo il modo in cui era strutturato il gioco, la selezione dei livelli e la strategia. Mi piacevano anche le diverse armi e il modo in cui si integravano con il gameplay da platform e le tattiche contro i boss.

Il tuo piatto preferito quando lavori?

La cucina cinese.

Giorno o notte?

Entrambi... questa è l'industria del videogioco!

La tua bevanda preferita?

La mia bevanda non alcolica preferita è il MountainDew, mentre quella alcolica è il Gin&Tonic.

2D o 3D?

Non m'interessa se il gioco è valido. Questa domanda potrebbe essere in effetti divisa in due parti, visto che ci sono giochi con grafica 3D ma gameplay 2D. In ogni caso non m'importa, basta che il gioco spacchi.

Il mercato del videogioco sarà multiformato per sempre?

Sì... non c'è modo di uscirne. Non mi sembra sia simile all'industria cinematografica. Negli Stati Uniti il mercato della sala giochi sta morendo. Il videogioco è diventato un passatempo privato e personale invece che pubblico.

Hai animali in casa o in ufficio?

Ho 3 gatti che a casa.

Primo videogioco giocato? Tempest.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?

Mi piace pensare di sì, ma fareste meglio a chiederlo al team con cui lavoro.

Se vincessi la lotteria, lasceresti il tuo lavoro?

Aprirei un mio studio!

Qual è l'elemento che apprezzi di più in un videogioco?

Il grande gameplay... Se un gioco è inguardabile ma molto divertente può ancora essere un gran gioco. Ma se un gioco è graficamente splendido ma si gioca terribilmente, allora è solo un pessimo gioco.

I tuoi buoni propositi per il futuro?

Cercare di trovare un migliore equilibrio tra loro e vita privata. Mi ritrovo a trascorrere troppo del mio tempo al lavoro e questo, a lungo termine, potrebbe essere deleterio per la mia salute.

Il videogioco che avresti voluto sviluppare?

ICO... Quel gioco era davvero brillante nella sua realizzazione.

Se non avessi fatto il tuo lavoro, dove saresti ora?

Probabilmente starei ancora facendo product design.

Genere videoludico preferito?

Amo i giochi d'azione, di combattimento e le avventure. Non posso sceglierne solo uno!

È possibile sviluppare nuovi generi?

Sì, ma esistono pochi team nell'industria che sono davvero in grado di farlo.

L'ultima volta che ti sei ubriacato?

11 gennaio 2003.

La migliore idea che ti è venuta in mente mentre eri ubriaco?

Chiamare un taxi.

Quanto è importante la fortuna nel tuo lavoro?

Vorrei dire che non è così importante, ma delle volte cose davvero buone vengono fuori per caso, tu ti ci trovi davanti e dici: "accidenti... non è venuto come pensavamo, ma è ottimo. Teniamolo". Allora la fortuna è fondamentale per lo sviluppo? Non esattamente, però di certo aiuta.

Sei un videogiocatore?

Accidenti, sì!

Perché?

Perché amo i videogiochi e fortunatamente anche mia moglie li ama!

Quale videogioco stai giocando al momento?

Metroid, Panzer Dragoon, War of the Monsters.

Il tuo mito?

Steven Spielberg.

Pensi di aver creato il tuo videogioco ideale?

Accidenti, no.

Cosa aiuta la creatività?

L'attività all'aria aperta mi aiuta. Mi



LUDOGRAFIA

Titolo	Piattaforma	Anno
Twisted Metal: Black	PS2	2001
War of the Monsters	PS2	2003

piace fare escursioni o sciare per rinfrescarci le idee.

Giappone, U.S.A. o Europa?

USA.

Online o offline?

Gioco online sia con il PC che con PS2, ma perlopiù gioco offline.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?

Realizzare un gioco che non è divertente.

Di cosa hai paura nella vita?

L'altezza e gli aghi

PS2, Xbox o GameCube?

Possiedo tutti e 3 i sistemi ma il mio preferito è PS2.

Perché?

PS2 ha la più vasta selezione di giochi e la maggiore quantità di buoni giochi.

Vuoi dedicare questa intervista a qualcuno?

No.

Cosa farai al termine di questa intervista?

Tornerò al lavoro.

Pensi che queste domande fosse assurde?

Sono decisamente le domande più assurde che mi siano mai state poste per un'intervista riguardante i videogiochi.

Pagina mancante

Pagina mancante